ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA VOL.15
GUILTY GEAR ISUKA
OUTLIVE ENCYCLOPEDIA
―ギルティギア 鶍 アウトライブ エンサイクロペディア―
特別付録
攻略DVDビデオ
システム&全キャラ攻略に
加え、多人数対戦での対戦
セオリーを徹底レクチャー!

GUILTY GEAR ISUKA OUTLIVE ENCYCLOPEDIA

—ギルティギア 鶍 アウトライブ エンサイクロペディア—

ARCADIA EXTRA VOL.15

eb!

Hostility is akin to LOVE.

敵意は愛に似ている

闘うために相手の行動を考え、

闘うために相手の心理を読み、

闘うために相手に与える攻撃を仕組み、

そして想いを攻撃で伝える。

より自分の優位を考えながら、同時に相手のことを想う。

相手と交錯する瞬間、そこに熱い感情が生まれ、血がたぎる。

現実に傷つき、そして相手を傷つける。

敵意は愛に似ている。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.15

GUILTY GEAR ISUKA OUTLIVE ENCYCLOPEDIA

INTRODUCTIONS

TACTICS

MATERIALS

GAME SYSTEMS

OTHERS

エンターブレインムック アルカディア エクストラ Vol.15

ギルティギア 鶍 アウトライブ エンサイクロペディア

chapter I
INTRODUCTIONS

『鵙』の楽しさが倍増！

AW-NET活用術

期待のカードシステム、“AW-NET”で本作の面白さ倍増！ ぜひともカードを利用してみよう。

Text：ハメコ。

AW-NETでこんなことができる！

プレイ情報の閲覧

携帯電話で登録し、AW-NET会員用サイトにアクセス（携帯・PCで可能）すると、闘い方によって変わっていく階級や今までの総プレイ回数、シングル、チーム別の勝敗数や最大到達サバイバルレベル、連勝記録などを閲覧できるようになる。

また、対戦成績や連勝数、クリアタイムなどなどさまざまな条件のランキングがあり、これも併せて閲覧できる。これはリアルタイムに更新されており、上位に入ればゲーム中のランキング画面にも表示されるのだ。

詳細表示では各ランキングでの順位や、使用キャラ別のデータも見られる。

プレイヤーネームの表示

AW-NET会員用サイト上で設定することにより、プレイ中に自分のプレイヤーネームが表示される。これを設定しておけば、1対2の不利な状況で対戦中、見掛けた友達が気付いて助けてくれる、などといったこともあるだろう。また、プレイヤーネームの左脇には階級アイコンが表示される。こちらは主に勝利することで変化していく強さのシンボル。有名な名前、高いレベルの勲章を持っていれば、倒して名を挙げようとするプレイヤーたちの乱入から逃れられない。

なお、登録できる名前は半角数字か半角アルファベット大文字で8文字までなので、ある程度長い名前でも、問題無く入力できるぞ。

プレイヤーネームは体力ゲージの上に表示される。その左にあるのが階級アイコンだ。

ポイントをためる

AWカードを使って本作をプレイすると、AW共通ポイントがたまっていく。これを使用することで、EXキャラやEXカラー、開始サバイバルレベルなどがAW-NET用サイトのWebガレージで購入でき、ゲーム中に使用できるようになる。

特に、各キャラの別バージョンともいえるEXキャラが使えるようになると、遊びの幅が大きく広がるので、頑張ってAW共通ポイントをためていこう！ なお、詳しいポイント取得条件に関しては6ページを見てほしい。

EXキャラやEXカラーをポイントで購入できるショップがあるWebガレージ。ポイントを稼いで訪れたい。

AW-NETに登録するには？

AWカードを使ってプレイ！ ▶▶▶ ケータイからAW-NETに登録!!

これらAW-NETのサービスを受けるには、AWカードの使用が必要不可欠！ 本作をプレイする前に、お店にあるカード販売機や店員さんから、AWカードを購入しておこう。現時点でのカード絵柄は各キャラごとに1種、それにレアカード2種を加えた全22種類となっている。

なお、カードは1枚に付き500回（500試合）使用可能。使用回数が切れてしまっても、新しいカードにそれまでのプレイデータを引き継ぐことができるので安心だ。

20キャラ分の通常版に加えて、2種類のレアカードも存在する（右側2枚がレアカード）。

次に携帯電話でAW-NETへアクセスし、使用したAWカードの裏面にあるユーザーアクセスコードを打ち込むなど、必要な手順を追って登録しよう（月額￥300 ※2004年3月現在）。なお、一度登録すればパソコンからもアクセス可能になる。

まずは携帯電話で登録しよう。一度登録すれば、パソコン向けのウェブサイトも利用可能になるぞ。

AW-NET アクセス方法

携帯電話			PC
iモード	ez-web	Vodafone live!	下記アドレスを直接入力
iMenu	カテゴリ	メニューリスト	
Menuリスト	ゲーム／画像＋キャラクター	ケータイゲーム	
ゲーム	総合／TV・ゲーム	ゲームアプリ	
ゲーム2		バラエティ	
バラエティ			

AW-NET http://www.awnet.jp/

AW-NETコンテンツ

AW-NETに登録すれば、本作に関する下記のさまざまなコンテンツを利用できるようになる。先述したプレイ情報の閲覧やプレイヤーネームの設定だけではなく、AW-NETでしか手に入らないEXカラーやEXキャラクターを購入できたり、どのゲームセンターに『鶍』が設置されているのかの情報、大会・イベントの開催情報なども調べたりできるようになっているのだ。

これが携帯版AW-NETのトップページ。通常最も多く利用されるのは、携帯からのアクセスだろう。

パソコン版『鶍』のトップページで使われているキャライラストは、アクセスの度にランダムで変わる。

ランキング情報

登録している全国のプレイヤーのランキングを表示する。現在、ランキングには**対戦成績、連勝数、クリアタイム、ハンデ戦**（1vs.2での戦闘のこと）**、チーム対戦勝率、経験値**の6種がある。さらにそれぞれ聖騎士、賞金首の属性ごとと、二つを総合したランキングの三種類があるぞ。

なお、ランキングに表示されるにはそれぞれ、
●対戦成績ランキング：対戦勝数が10勝以上
●連勝数ランキング：連勝勝数が5勝以上
●クリアタイムランキング：ゲームクリア
●ハンデ戦ランキング：ハンデ戦勝数が5勝以上
●チーム戦勝率ランキング：チーム戦数50回以上
●経験値ランキング：プレイ数30回以上
という条件がある。上位を目指して頑張ろう！

属性別と総合で対戦成績・連勝数・ハンデ戦など多様なランキングが確認できる。

プレイ情報

今までに積み重ねてきたプレイの結果が表示されるコンテンツ。ここで閲覧できる情報は、①**プレイヤーネーム、②階級、③AW共通ポイント、④総プレイ数、⑤トータルプレイ戦績、⑥トータルチームプレイ戦績、⑦ハイサバイバルレベル**（最高到達サバイバルレベルのこと）、**⑨連勝記録**となっている。もちろん、プレイ時にAWカードを使用していることが前提となる。

また、「詳細表示」にするとより細かい情報が見られる。そこでは各種ランキングにおける順位と、キャラごとの使用率やプレイヤーの勝率といった項目が追加される。ここからさらに使用したキャラごとの戦績を確認することもできるのだ。

プレイヤーが積み上げてきたプレイの足跡がしっかりと刻み込まれている。

Webガレージ

プレイヤーネームや「一匹狼」、「強者求む!!」などのプレイ状態、開始サバイバルレベルや、キャラクター別のEXキャラ使用設定、EXカラーの設定ができる。なお、開始サバイバルレベルやEXキャラ、EXカラーを使うにはAW共通ポイントを使い、各キャラのSHOPで購入する必要があるぞ。

キャラセレクト画面でスタートボタンを押し、勲章を表示させれば、設定しておいたEXキャラやEXカラーを使用できる。

EXカラーを購入できるのはこのコンテンツ。使う前にちゃんと設定を変更するのを忘れずに。

ギルティゴング

出題されるさまざまなお題に対し、AW共通ポイントを使って投票、期間内で最終的に投票数が多かったものが実現される、というコーナー。

既に終了した第一弾では、着信メロディー「Exceptional Routine Work」に決定、現在は「GGXモバイル」で配信されているぞ。君の欲しかったものが実現する可能性のあるこのコーナー、今後も続々とお題が出されていく予定なので、ギルティファンは常にチェックしておこう！

着メロや待ち受け画像を投票で決めてきたコンテンツ。今後も楽しみ。

設置店舗リスト／大会・イベント情報

設置店舗リストは、『GUILTY GEAR ISUKA』がどこのゲームセンターに設置されているのかをエリア別に確認できる。ここを見れば、出先でも付近に『鶍』があるゲーセンを探せるぞ。

大会イベント情報では、イベントを行っている店舗、日時を確認できる。『鶍』のイベント探しには、ここを利用するといいだろう。

「設置店舗」と「大会・イベント情報」で、全国のプレイヤーがそれぞれ欲しい地域の情報をゲットできるのだ。

まだまだ増える！ 新コンテンツ

AW-NETに登録している人は気になっていると思われるのが、「勢力分布」という準備中のコンテンツ。ここでは、聖騎士と賞金首に属するそれぞれのプレイヤー数、各キャラクターの使用率、キャラ別の勝率などが閲覧できるようになる。これは2004年4月上旬からスタートの予定だ。

今後も新コンテンツが増えていくとのことなので、ぜひともAW-NETに登録して楽しんでほしい。

ますます充実していくAW-NET。本作の楽しさが大きく広がる要素なので、ぜひ利用してほしい。

Web Shop

AWカードを使用してプレイを重ねるごとにたまっていく「AW共通ポイント」。『鶏』ではこのAW共通ポイントを使用することで、EXキャラやEXカラー、開始サバイバルレベルの選択といった、遊びの幅が広がる要素を購入することができる。AW共通ポイントはプレイすればするほどたまる仕組みになっている(詳細は下記の獲得条件を参照)上に、入会時に100ポイント、さらに毎月始めに100ポイントが自動的に手に入る。EXキャラを購入するにはかなりのポイントが必要だが、頑張ってポイントを稼いでいこう。

なお、AW共通ポイントは『鶏』だけでなく、今後続々と稼働していくAW-NET対応タイトルすべてに共通のポイントで、それぞれのタイトルでためたポイントを、ほかのタイトルで使用することができるようになっているぞ。

EXキャラクター

必要ポイント 1キャラ 1,500P

各キャラクターの別バージョンともいえるEXキャラクターが使用可能になる。これは、『鶏』におけるウリの一つだ。新たに追加された通常技や必殺技があったり、必殺技やダッシュなどの性能が違ったりと、ノーマルキャラとは戦法がガラリと変わってくるため、プレイする感覚は非常に新鮮。1,500ポイントとなかなかに高価なのだが、ぜひともAW共通ポイントをためて購入し、その手で使ってみてほしい。

もはや別のキャラと思えるほどの変更点があるキャラも。

EXカラー

必要ポイント 1色 300P

EXカラーを購入すれば、普段とは違ったカラーリングのキャラでプレイできるようになる。購入したカラーはWebガレージで設定した後、プレイ時にキャラ選択画面でスタートボタンを押し、勲章が付いた状態でゲームを始めることで、初めて使用できるようになっている。

各キャラ13種のEXカラーが用意され、順次追加される。中には懐かしいカラーも!?

開始サバイバル

必要ポイント 1,000P

通常は「レベル1」からスタートする、対CPU戦のサバイバルレベル。ショップでこの開始レベルを変更する権利を購入できる。変更は1レベルずつ設定可能。また、これを購入すると下二桁のレベルが49と99のときにレオパルドン戦に突入する(レベル100以上の場合)。

なお、一度買ってしまえばその後はキャラごとに何度でも変更できるので、より緊張感のある対CPU戦を楽しむことができるのだ。

CPUの手応えが十分に。最大で999まで上げられる。

AW共通ポイント獲得条件

「鶏」におけるAW共通ポイント獲得条件と獲得ポイント数は下記の通り。ゲームスタートするだけで10ポイントが入るほか、CPU戦をクリアするとさらに10ポイントが手に入る。

対戦では、一人で勝利することが多くのAW共通ポイントを獲得する秘けつだ。自信があるなら一人で戦い続けよう。ただし、7ページの階級システム一覧表を見れば分かる通り、この行動を取り続けると賞金首コースへと進むことになるので、聖騎士団コースへ進みたい場合は要注意。

AW共通ポイント獲得条件&獲得ポイント数

条件	ポイント
全ゲームモード共通	
ゲームスタート	+10
対CPU戦	
コンティニュー	+10
サバイバルレベル10上昇	+1 (最大+5)
オールクリア	+5
対人戦 (全員が一人)	
勝利	敵一人につき+5
対人戦 (2 VS. 2)	
二人側で勝利	+5
一人側で勝利	+10
対人戦 (2 VS. 1 VS. 1)	
二人側で勝利	+5
一人側で勝利	+15

※二人チームの場合、両者共に上記ポイントを獲得可能

階級システムのすべて

階級は二つの属性に分岐

階級システムはまず見習いから始まり、5戦を終えた時点で、今までに取った行動から聖騎士コースと賞金首コースの2種類に分岐する。分岐後は勝ち数と勝率が上がるにつれて、より高いレベルの階級へと昇格していき、称号やアイコンが派手なものへと進化していくぞ。なお、階級に関する詳しい情報は、次ページを参照してほしい。

プレイスタイルによって聖騎士と賞金首とに分岐する。君はどっちの属性に進む?

レア階級について

階級の中には、非常に到達しにくい「レア階級」というものが存在する。その条件は、勝利数200、勝率90%以上という本当に厳しいもの。これをクリアすれば、聖騎士コースでは「鬼狩」、賞金首コースでは「KNIGHTBREAKER」に昇格することができる。この後は、独自の要素である「レアポイント」をためることで、さらに高いレベルのレア階級へと昇格していくことができるぞ。

なお、「レアポイントの獲得条件」は、

☆上位階級の相手に勝利する
☆敵二人VS.自分一人の対戦で勝利する
☆パーフェクトで勝利する
☆極端に短い時間で勝利する

の四つ。また、レア階級で昇格するには同属性で自分より高い階級の敵、例えば「竜狩」になるには「竜狩」以上の相手を一度は倒さねばならない。

勝利数200&勝率90%以上という尋常ならざる結果を残すと、レア階級ルートへと進める。

GUILTY GEAR ISUKA

階級システム一覧表

賞金首寄りになる行動
- ●乱入して一人で闘う。
- ●一人で生き残る。
- ●1対1のプレイヤーに乱入し、どちらかのプレイヤーとチームを組む。
- ●聖騎士コースのプレイヤーを倒す。
- ●賞金首コースのプレイヤーとチームを組む。

聖騎士寄りになる行動
- ●乱入して元々一人で居たプレイヤーとチームを組む。
- ●二人で生き残る。
- ●1対2の対戦に乱入し、一人のプレイヤーとチームを組む。
- ●賞金首コースのプレイヤーを倒す。
- ●聖騎士コースのプレイヤーとチームを組む。

見習い

賞金首コース	昇格条件	聖騎士コース	昇格条件
	5戦終了時に判定		5戦終了時に判定
悪　来	5勝&30%	志願兵	5勝&30%
賞金首レベル1	10勝&30%	下級兵	10勝&30%
賞金首レベル2	25勝&30%	支援兵	25勝&30%
賞金首レベル3	50勝&40%	新隊員	50勝&40%
賞金首レベル4	100勝&40%	隊　員	100勝&40%
賞金首レベル5	150勝&40%	特派隊員	150勝&40%
賞金首レベル6	200勝&50%	上級隊員	200勝&50%
賞金首レベル7	250勝&60%	小隊長	250勝&60%
賞金首レベル8	300勝&70%	大隊長	300勝&70%
賞金首レベル9	350勝&75%	守護天使	350勝&75%
指定S級賞金首	400勝&80%	守護神	400勝&80%
世界指名手配		団　長	

昇格に必要なトータルの勝利数&勝率（双方を満たさなければならない）

※賞金首レベル1～9の称号は賞金額で表示。

さらし者

●「悪来」が10戦連続負けで「さらし者」へシフト（勝利すれば「悪来」へ戻る）。

落　第

●「志願兵」が10戦連続負けで「落第」へシフト（勝利すれば「志願兵」へ戻る）。

レア階級（賞金首レベル6から）

階級	条件
	200勝&90%
KNIGHTBREAKER	レアポイントが100以上
NIGHTMARE	レアポイントが200以上
HELLGATE	

レア階級（上級隊員から）

階級	条件
	200勝&90%
鬼　狩	レアポイントが100以上
竜　狩	レアポイントが200以上
剣　聖	

●レアポイントの取得条件
- ・上位階級の相手に勝利する
- ・敵二人VS.自分一人の対戦で勝利する
- ・パーフェクトで勝利する
- ・極端に短い時間で勝利する

特別階級

ルート・条件などはAW-NETサイトおよびアルカディア本誌にて随時発表の予定。

- HELLRIDER
- TYRANT

特別階級

ルート・条件などはAW-NETサイトおよびアルカディア本誌にて随時発表の予定。

- 英　雄
- 伝　説

本書の見方

ここでは本書の各記事の見方を説明している。本書の表記や技表の見方をしっかりと理解しておこう。

本書の基本的な表記

各記事共通

本書では、レバーの表記を➡↘⬇↙⬅↖⬆↗の矢印で、ボタンの入力をP（パンチ）、K（キック）、S（スラッシュ）、HS（ハイスラッシュ）、S・HS同時押し（ダストアタック）などで表記している。また、右のカコミにあるような略号を使用している場合もあるので、あらかじめ頭に入れておいてほしい。

各技のコマンドは、特別な場合を除き、自分のキャラが右向きのときのものを表記している。通常技や特殊技は入力時のコマンド・ボタンを元に表記、レバーとボタンのつなぎは＋で表記している(しゃがみP、➡＋Kなど)。必殺技や覚醒必殺技は技名で表記している。複数のボタンで出せるものに関しては、技名の前に各ボタンの表記が加わっている（Sヴォルカニックヴァイパーなど）。

このほか、システムの用語や略語などは各システムのページを参照してほしい。

なお、ノーマルキャラの表記を〈N〉、EXキャラの表記を〈EX〉としている。また、各キャラ技表の1ページ目にある通常技の解説はノーマルキャラのもの。

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

- ガトリング……ガトリングコンビネーション
- ダスト……ダストアタック
- ジャンプD……空中ダストアタック
- ロマキャン……ロマンキャンセル
- フォルトレス……フォルトレスディフェンス
- デッドアングル……デッドアングルアタック
- 【 】……ガトリング（カッコ内）
- Ⓒ……キャンセル
- Ⓙ……ジャンプキャンセル
- Ⓡ……ロマンキャンセル
- Ⓕ……フォースロマンキャンセル
- [振]……振り向きボタン

技表の見方

P012～

技表にあるデータの見方は以下の通り。

①……ノーマルキャラ、EXキャラ対応アイコン

ノーマルキャラのみが使える必殺技はNormal、EXキャラのみが使える必殺技はEXと表記してある。また、どちらでも使える必殺技には共通と表記してある。

②……技の種類

③……技名

通常技、システム共通技、特殊技に関しては固有の技名は存在しない。

④……コマンド

技表に記載されているコマンドはすべてキャラクターが右を向いているときのもの。共通の必殺技で、EXキャラのコマンドが異なる場合は別途表記してある（〈N〉または〈EX〉の後に表記）。

⑤……（フォース）ロマンキャンセルの可否

RCはロマンキャンセルの可否を表す、FRはフォースロマンキャンセルの可否を表すアイコン。

⑥……写真の補足

ボタンによってモーション・ヒット数が異なる技や発生条件などについて表記してある。

⑦……（フォース）ロマンキャンセルの補足

⑧……キャラクターカラー

ボタンによって選べるカラー。未使用カラーは選ぶことができない。

⑨……通常技表の補足

通常技表でレバー➡（遠距離）の個所が空いているキャラには、対応した技が無い。各コマンドを入力すると立ち（近距離）の技が出る。

⑩……ガトリングコンビネーションルート

「A」のように黄色枠がある技はジャンプキャンセル可能。「B」のような下や中などの表記はその技の攻撃判定を表す。「C」のように※がある技は別途注釈があることを表す（注釈が無いものはキャンセル可能）。なお、地上攻撃に関しては矢印に逆らわない限り、途中を飛ばしてもOK。

本書中の用語

ここでは、本書で使っている特殊な用語を解説する。ゲームシステムページで解説しているものは割愛したので、それらはP108以降を参照してほしい。

●当て身
特殊な構えを取り、そこに特定の打撃を受けると受け止めて反撃技を繰り出す技の総称。受け止められる攻撃やタイミングは、技ごとに異なる。
●暗転
覚醒必殺技を出した際、自キャラや背景に入る演出のこと。文中で使用する場合は、基本的にほかのキャラの動きが停止している間を指す。
●浮かす
相手を空中に吹っ飛ばすこと。主に、地上ヒット時にある程度高くまで吹っ飛ばす効果を指す。
●ガードポイント
闇慈の一部の通常技に設定されている、「相手の攻撃を受けても自動的にガードする判定」のこと。ガードした後は技の動作が続行されるため、相手の技を受け流しつつ攻撃できる（ケズりダメージは受ける）。設定されているタイミングや部位、ガードできる攻撃は、技によってさまざま。
●確定
その行動が確実に決まる状況を、強調して表す用語。「反撃〜」「追撃〜」などと使われる。
●壁バウンド
相手が吹っ飛びつつ画面端にぶつかると跳ね返って戻ってくる、特殊なやられ状態のこと。
●空ジャンプ
ジャンプから技を出さずに着地する行動。
●基底ダメージ補正
特殊なダメージ補正値。これの対象となる技を連続技の1発目に決めた場合、そこから連続技として決めた全技に、設定された補正が掛かる。一部、連続技の途中で決めた場合も以降に補正が掛かる技があり、本作ではそれが増えている。
●キャンセル
通常技などを相手に当てた後、素早くコマンドを入力することにより、当てた技の動作を中断して必殺技などを出すこと。「各種行動を中断して別の行動に移ること」の総称としても使われる。
●きりもみやられ
ダストや一部必殺技を決めた後の、特殊なやられ状態。発生後は、レバーを上方向に入れることで相手を追いかけるホーミングジャンプが可能。
●空中連続技
空中の相手に連続技を決めること。自らもジャンプして空中ガトリングを決める流れが基本。
●下段
立ちガードでは防げない打撃技の総称。「〜攻撃」「〜判定」と使われることもある。
●けん制
何かしらの技を出すことで、相手の攻撃を制限すること。これに適した技を「〜技」と呼ぶ。リーチの長い技や飛び道具を使うのが一般的。
●攻撃レベル
全打撃技に設定されている、ヒット＆ガード時の基本的な効果を決める要素。1〜5の5段階あり、高いほどガード硬直やのけぞりが長くなる。
●硬直
キャラが自由に動けない状態のこと。主に、各技のフォロースルー（攻撃後のスキ）を指す。また、攻撃を受けた際に一定時間行動不能になる状態を「ガード〜」「ヒット〜（＝のけぞり）」と呼ぶ。
●持続
各技の攻撃判定が出続けている時間のこと。「〜が長い」「〜部分」などと使われる。
●地面バウンド
相手が下方向に吹っ飛び、地面にぶつかるとバウンドして少し浮く、特殊なやられ状態のこと。
●ジャンプ防止
相手がジャンプしたところに当たるように、あらかじめ技を出しておく行為。主に、前方ジャンプや空中ダッシュをつぶすために使われる。
●先行入力
ダウン中や技の硬直中などに、その後に行ないたい行動のコマンドをあらかじめ入力すること。
●対空
ジャンプ中の相手に攻撃を合わせ、迎撃すること。これに使う技を「〜技」、相手のジャンプを空中技で迎撃することを「空〜」という。
●ダウン追い打ち
ダウン中の相手に対する追い打ち。くらった相手は横方向に大きく吹っ飛び、その最中にダウン復帰可能。補正が掛かるためダメージは小さい。
●立ち回り
中間〜遠距離の、けん制技を中心とした攻防のこと。闘いは基本的に〜から始まり、〜を制したプレイヤーが、有利な状態で攻めに転じられる。
●中段
しゃがみガードでは防げない打撃技の総称。基本的には地上技を対象に使われるが、昇りで出すと相手のしゃがみガードに当たる空中技を、「〜として機能する」などと表現することもある。
●追撃
各種やられ状態の相手に、さらなる攻撃を加えること。主に連続技として成立するものを指す。
●出始め
技が発動した直後の状態。主に、発動した瞬間から攻撃判定が出る前後までを指す。
●二択
二者択一を略した用語。対処法の違う二つの攻撃を使い分け、相手のガードを崩す戦術を指す。
●昇り
ジャンプ直後または上昇中に技を出すこと。
●発生
技の動作開始から、攻撃判定が出るまでにかかる時間。「〜が早い」「〜が遅い」と表現される。また、「出が早い」「出が遅い」なども同じ意味。
●バトルロイヤル
全員がチームを組まず、一人ずつで闘う対戦形式のこと。主に1vs.1vs.1vs.1を指す。
●反撃
技を出した際の硬直に、ほかのキャラが攻撃を決めること。その際に使う技を「〜技」という。
●判定
攻撃のヒットや投げ技の成立を判定する、内部的な設定のこと。打撃は、「攻撃〜」と「やられ〜」によって決定される。「攻撃〜」は技を出した際に特定のタイミングで発生し、「やられ〜」は基本的に常時存在する。「攻撃〜」が、相手の「やられ〜」に重なれば、その技が当たることになる。
「〜が強い」など単体で表記される場合は、基本的に「攻撃〜」と「やられ〜」を合わせた技性能を表す。「攻撃〜」が大きい、「やられ〜」が小さいなどの理由で、相手の攻撃とぶつかっても一方的に勝ちやすい技は、「〜が強い」となるわけだ。
一方、「投げられ〜」は、相手の投げ技をくらうかどうかを決める要素。相手の「投げられ〜」があり、かつ投げ間合い内なら投げ技が成立する。
●ヒット確認
出した技がヒットしているかを確認して、その後の行動を変えるテクニック。主に、ガードされるとリスクが大きい連続技用の技を、ガード時に出さない、またはほかの技に代えることを指す。
●ヒットストップ
打撃技を当てた際、両者が少し停止する現象。基本的には攻撃レベルに対応しており、それが高いほど長くなるが、例外的に短い技もある。
●フレーム
ゲーム中の時間の単位として使われる用語。本作では1フレーム＝約60分の1秒。
●無敵
やられ判定と投げられ判定が無く、攻撃を受け付けない状態のこと。前述した判定の片方だけが無い場合は、「投げに対して〜」などと使われる。
●目押し
連続技のつなぎを表す用語。キャンセルなどのシステムを使わず、事前の技の硬直が解けた直後にタイミング良く次の技を出すことを指す。
●めくり
ジャンプなどで、相手との位置を入れ替えつつ攻撃すること。本作はゲームシステム上、これによってガード方向が逆になることは無い。
●リバーサル
ダウン状態から起き上がった直後に、必殺技や覚醒必殺技を出すこと。主に、無敵時間のある技を使って相手の攻めを切り返すことを指す。
●ループ
特定の組み合わせの攻撃を繰り返し決めること。「〜系の連続技」「○○ループ」などと使う。
●連係
さまざまな攻撃を任意に組み合わせた攻撃パターンのこと。有利な状態を維持できるものや、ガードを崩せるものなど、基本的には有効なものを指す。なお、多人数プレイでの複数のキャラによる攻撃パターンは、「連携」と表記する。
●連続ガード
攻撃ガード後、そのガード硬直が解ける前に次の技が当たること。〜になる連続的な攻撃は、ガード中に取れる行動以外では割り込めない。
●連打キャンセル
PやKのフォロースルーをキャンセルし、再度PやKを出すシステム。対応した技のみ使用可能。
●割り込み
相手の連続的な攻撃に対し、その合間に自分の技を出して止める行為。発生の早い技や無敵時間のある技、投げ技などが〜に適している。

DVD COMMENTARY

付録DVD解説

本を見るだけでは分からない、『ギルティギア 鶍』の裏の裏まで解説。これを見て極めろ！

システム解析

『ギルティギア イグゼクス #RELOAD』から継承された従来のシステムと、今作『ギルティギア 鶍』で新たに加わった新システムを詳しく解析。勝利のために、まず基本から学んでいこう！

対戦セオリー

最大四人同時に対戦可能な今作を乗り切るためには必見！ ラインを使った攻防から、各対戦形式のセオリーまでを詳しく解説していく。AW-NETランキングで上位にくい込むには必須の情報だ！

キャラクター別攻略

『ギルティギア 鶍』ワールドに登場する総勢20キャラクターを、基本的な連係から超絶連続技まですべて解説、解析。これを見ればキャラクターのスペシャリストになれること間違い無しだ！

BONUS

各キャラクターの全フォースロマキャン映像、そしてエンディングで表示される美麗なグラフィックなどを紹介。これを見ないことには『GGX』ワールドを語ることはできないぞ！

●ご質問とお問い合わせ：ゲーム内容などに関しまして、誌面内容以外のご質問についてはお答えできません。あらかじめご了承願います。
〒154-8528 （株）エンターブレイン カスタマーサポート部 Tel.03-5433-7868（土日祝日を除く午後12時から午後5時） メールアドレス：arcadia@arcadiamagazine.com

DVDビデオ（DVD-VIDEO）は、映像と音声を高密度に記録したディスクです。
DVDビデオ（DVD-VIDEO）対応のプレイヤーで再生してください。
各種機能についての操作方法は、再生されるプレイヤーの取り扱い説明書をご覧ください。

chapter II

GAP HICS

炎を使った必殺技を得意とするキャラクター。<N>は接近戦、<EX>は遠距離戦タイプの必殺技を持つので、タイプによって闘い方を変えていこう。

ソル=バッドガイ

SOL BADGUY

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡(遠距離)	RC FR		RC FR	RC FR	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

キャラクターカラー

地上攻撃／密着の間合いから中間距離まで、多彩な攻撃がそろっている。立ちKは発生が極端に早く、相手の攻撃への反撃に役立つ。また、上方向に強い攻撃判定を持つので対空技にも使っていこう。しゃがみSは発生は遅く、リーチが短いが、攻撃判定が強くスキが小さい。相手のけん制技をつぶすのに役立つ。しゃがみHSは上方向への攻撃判定が強いため、主に対空技に使っていく。地上、空中ヒットともに、カウンターヒット時は相手が高く浮くので追撃のタイミングが変化する。

遠距離立ちSは攻撃判定自体は弱いものの、リーチと発生の早さが優秀なので中間距離でのけん制に。立ちHSは空振り時のスキが気になるが、判定の強さ、リーチの長さに注目したい。

ジャンプ攻撃／ジャンプPはスキが小さく横方向に強いので、空中の相手へ攻撃するときに使おう。ジャンプS、ジャンプHSは対地の強さを活かして跳び込みに。ジャンプDはダメージが大きいので連続技で重宝する。ただし、特殊な基底ダメージ補正が掛かり、連続技のどのタイミングに組み込んでも、80%の基底ダメージ補正を受ける。

システム共通技／ライン移動攻撃はキャンセルがかかるので、ヒット時は連続技に移行したい。

ライン飛ばし攻撃はリーチは短いが、発生が早め。近距離立ちSなど攻撃レベル3以上の技から連続技に組み込める。また、ライン飛ばし攻撃自体にジャンプ、および必殺技でキャンセルが可能なので、足払い始動の連続技の中継として非常に優秀な技だ。背後攻撃は上半身に無敵時間があるが、攻撃判定の位置が低いので、相手のジャンプ攻撃を落としづらい。主に後方から接近してくる相手に使おう。

通常投げは、相手を捕まえた後に頭突きで攻撃。一部のキャラ以外にはダウンを奪うことが可能だ。空中投げは、つかんだ相手を爆発させる。気絶値は高いが、技後の硬直が長く追撃はできない。

※インストール版はフォースロマキャン不能

EXキャラ通常技／立ちKは〈N〉と全くモーションが変わらないが、ひざの部分の攻撃判定が無くなり1ヒット技に変化。それに伴って攻撃発生が遅くなっているため、若干使い勝手が落ちている。また、基底ダメージ補正に変更があり、足払いが80%、ジャンプDが連続技のどのタイミングに組み込んでも70%の補正を受けてしまう。

ガンフレイム〈N〉／前方に炎の柱を4本発生させる飛び道具。発生が遅く連続技には組み込みづらく、モーションが終了するまで常に被カウンターヒット判定。だが、フォースロマキャンを活用すれば中間距離でのけん制に重宝する。なお、ドラゴンインストール時は巨大な炎の柱となり、複数の相手にヒットするようになるが、フォースロマキャンはできなくなる。

ヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし／炎を剣にまとわせながら、跳び上がりつつアッパーを繰り出す豪快な必殺技。S版は発生と同時（〈EX〉は無敵時間無し）、HS版は発生後まで無敵時間を持つので、割り込みやリバーサル時に役立つぞ。ドラゴンインストール時は地上のHS版のみ演出が大幅に変わり、ダメージがアップし、複数の敵にヒットするようになる。

グランドヴァイパー／低姿勢で全身に炎をまとい、前方へ突進した後、ヴォルカニックヴァイパーのような上昇攻撃を繰り出す技。突進中にレバガチャを行なうとヒット数と移動距離、ダメージが増えるので、出す際には必ずレバガチャを心掛けよう。主な使いどころは、遠距離からの奇襲、近距離で攻撃レベル5の技をヒットさせた際の連続技。上昇攻撃部分をヒットさせればダウン復帰不能なので、その後は起き攻めに移行しよう。なお、〈N〉は突進中の攻撃が下段判定だが、〈EX〉はすべて立ちガード可能なので注意。

ライオットスタンプ／自分の背中側の壁にジャンプし、その後跳び蹴りを繰り出す必殺技。前作とは違いしゃがみガードが可能だが、振り向きを駆使すれば思わぬ方向から奇襲できるのが利点。画面端から遠い距離で使うと、➡+Pや背後攻撃などの上半身に無敵がある技で対処されてしまいがちだが、反転時に可能なフォースロマキャンを利用すれば、相手の反撃を逆手に取ることも可能だ。

バンディットリヴォルヴァー／跳びひざ蹴りの後、前方にジャンプしつつカカト落としを見舞う。膝蹴り部分の発生が早いため、主に足払いからの連続技に使っていく。また、空中ガードされないので、カカト落としのみを当てるように使えばジャンプ防止にも使える。ドラゴンインストール時には攻撃範囲が広がり、さらに複数の敵にヒットするようになるぞ。ちなみにコマンドを入力したと同時にKボタンを押し続けておくと、後述のバンディットブリンガーに派生する。

バンディットブリンガー／バンディットリヴォルヴァーから派生する必殺技で、大きくジャンプしながら強力なパンチを繰り出す。基底ダメージ補正が掛かるので若干ダメージは低くなるが、ヒット時は相手を長時間ダウン復帰不能の状態にしつつ地面バウンドさせるので、追撃ができる。また、ジャンプ中に可能なフォースロマキャンを使えば、多彩な攻めを展開することも可能だ。

ぶっきらぼうに投げる／相手を捕まえてソルの背中側の地面にたたき付け、バウンドさせるコマンド投げ。バウンド後はダウン復帰不能なので、空中連続技で追撃が可能だ。〈EX〉版は〈N〉版より投げ判定の発生が遅いので少し使い勝手が悪いが、どちらも相手のガードを崩す手段に重宝する。

ファフニール／一歩踏み込みながら強力なストレートを繰り出す。ガードされても有利な状況となるので、中間距離でのけん制に役立つが、通常技からキャンセルして出せない上に基底ダメージ補正が掛かるので使いどころが難しい。

ドラゴンインストール／自身をパワーアップさせる覚醒必殺技で、ダッシュスピードの上昇、通常技の発生速度アップ、技の硬直軽減、そして一部の必殺技の性能が変化する。だが一定時間経過すると、気絶状態に陥ってしまうので使い方には注意が必要だ。敵がK.O.寸前の状態など、試合の終盤で使っていくと効果的といえる。

タイランレイブver.β／ボディブローで攻撃した後、炎の渦をたたき付ける豪快な覚醒必殺技。発生後まで無敵時間がある上、ダメージが大きいので、連続技やリバーサルと多方面で重宝する。また、複数の敵にヒットするので、混戦の際にも役立つぞ。

EX 必殺技 **ガンフレイム** ↓↘→+SorHS(空中可) R F

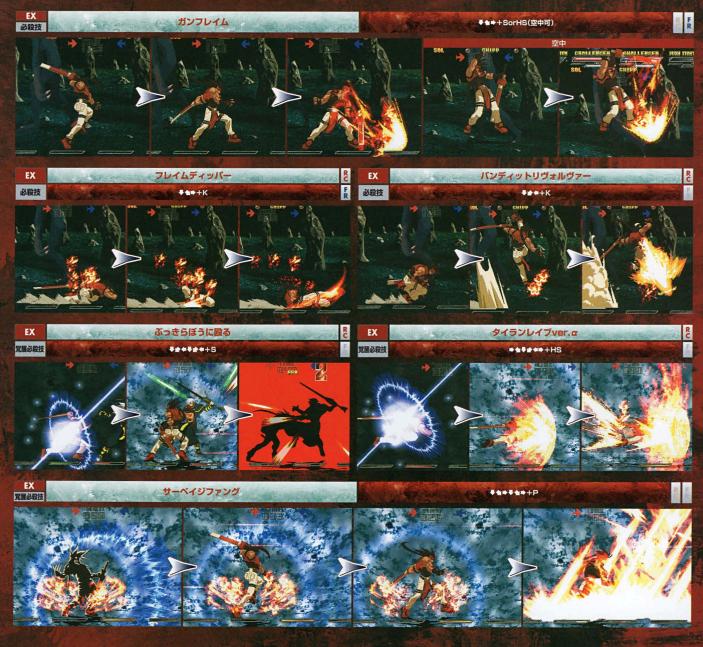
空中

EX 必殺技 **フレイムディッパー** ↓↘→+K R C F R

EX 必殺技 **バンディットリヴォルヴァー** ↓↙←+K R C F

EX 覚醒必殺技 **ぶっきらぼうに殴る** ↓↙←↓↙←+S R C F

EX 覚醒必殺技 **タイランレイブver.α** →↘↓↙←→+HS R C F

EX 覚醒必殺技 **サーベイジファング** ↓↘→↓↘→+P R F

ガンフレイム〈EX〉／前方に地面を走る炎の弾を飛ばす。地上のS版とHS版の違いは弾のスピードで、後者の方がより速く移動する。技後の硬直が長いが、〈N〉と違って射程が無限なので、遠距離からのけん制、味方へのフォローに役立つ。一方、空中版はHSが前方斜め45度、Sはさらに鋭角に炎の弾を飛ばす。技後は着地まで行動不能なので、周りの状況を確認しないと手痛い反撃を受けかねないので注意。なお、地上のHS版のみフォースロマキャンでスキのフォローが可能だ。

フレイムディッパー／低い姿勢で突進しながら攻撃した後、足払いで敵の足元を攻撃する技。姿勢が低く、発生が早いので連続技や奇襲に最適だが、スキが大きくガードされると反撃は必至。さらに、1段目を密着でヒットさせた場合は、カウンターヒット時と相手しゃがみやられ時を除き、2段目が連続ヒットしないので注意。1段目の攻撃後に可能なフォースロマキャンを利用すれば発生の早い立ちPや近距離立ちSなどにつなげられるので、さらに連続技を発展させられるぞ。

バンディットリヴォルヴァー〈EX〉／前方にダッシュした後、跳び上がりつつカカト落としで攻撃する技。カカト落としは中段判定なので、相手のガードを崩すのに重宝する。さらにヒットさせた後にロマキャンすると、立ちKや近距離立ちSで追撃できるので、テンションゲージを50％以上保有していれば見返りが大きくなる。

ぶっきらぼうに殴る／タイランレイブver.βと同様に強力なボディブローを繰り出した後、強力なストレートパンチで締める覚醒必殺技。ロックタイプの技なので複数の敵には当たらないが、無敵時間が長く発生が早いので、足払い始動の連続技や割り込みに役立つのがうれしいところだ。

タイランレイブver.α／炎の渦で全身を覆い、前方に勢いよく突進する覚醒必殺技。発生が遅いので連続技に組み込みづらいが、複数の敵にヒットするので混戦時に使うと効果的。突進距離が長く、さまざまな状況で使っていける。

サーベイジファング／巨大な炎の柱を発生させる飛び道具系覚醒必殺技。発生が遅く、連続技に組み込みにくい。複数の敵には当たらないが、攻撃範囲が広いので混戦状態にたたき込むと有効だ。

万能型のカイは、どの対戦形式でも闘えるキャラ。特に、遠距離の空中スタンエッジとジャンプDの連係で、敵を寄せ付けない戦法が強力だ。

カイ=キスク KY KISKE

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡(遠距離)	RC	RC	RC	RC	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時【振】・P同時押し	奥ライン時【振】・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC	RC	RC	RC

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
【振】・HS同時押し	【振】・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC	RC	RC	

キャラクターカラー

地上攻撃／立ちKは発生の早い下段攻撃なので、立ちガードを崩すときに重宝する。接近戦や起き攻めでガドリングの始動として多用しよう。遠距離立ちSは、カイの通常技の中で最もリーチが長い。跳び込んだ後の相手との距離が離れているときや中間距離のけん制で使おう。近距離立ちSは攻撃レベルが5と高く、接近戦の要となる。ガトリングの中継に使ったり、空中に浮いた相手を拾い直して、空中連続技に決めるなど、用途は多い。なお、大きなスキへの反撃には、基底ダメージ補正の掛からないこの技から連続技を始動しよう。最後に、足払いはダウンを奪える唯一の通常技。発生が早く、攻撃レベル1の技からも連続になる上、ジャンプキャンセルができる。さまざまな場面で使える優秀な技だ。

ジャンプ攻撃／ジャンプKは、空中戦の主力技。真横方向に攻撃判定があり、スキが少なく、空対空として非常に便利。また、ジャンプSは空中連続技の中継に使える。ジャンプHSはリーチが長く、斜め下方向に強いので、先端を当てるように使おう。ジャンプDは攻撃持続時間が長い技。遠距離でばらまくことで盾のような使い方ができるほか、相手の起き上がりに重ねたり、タイミングをずらして空中の動きにバリエーションを加えられるのが魅力だ。

システム共通技／ライン移動攻撃は発生が早く、キャンセルorジャンプキャンセルできるので使いやすい。また、カウンターヒット時はダウンを奪える。基本的にはキャンセルSスタンエッジやジャンプキャンセルからの連係につなぎ、大ダメージを狙うならキャンセルで覚醒必殺技を出そう。

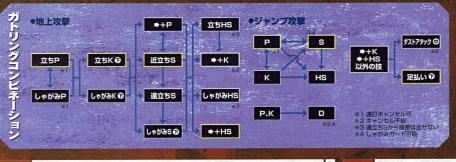
　ライン飛ばし攻撃は、やや発生が遅いものの、攻撃レベルの高い近距離立ちSや立ちHSなどから連続技になる。背後攻撃は上半身無敵があるものの、対空には使いにくい。相打ちの場合が多いので、無理に使う必要は無いぞ。

共通 必殺技 **スタンエッジ** ↓↘→+S

共通 必殺技 **スタンエッジ・チャージアタック** ↓↘→+HS

共通 必殺技 **空中スタンエッジ** 空中で↓↘→+SorHS

Normal 必殺技 **ヴェイパースラスト** →↓↘+SorHS（空中可）

Normal 必殺技 **スタンディッパー** ↓↘→+K

EXキャラ通常技／まずは、性能が変化したものを紹介。→+HSは、ヒット時の強制しゃがませ効果が無い。また、しゃがみHSはカウンターヒットさせても相手がダウンしない上、空中ヒット時にあった引き寄せる効果も無いので、空中連続技には使いにくい。足払いは発生が遅くなったので、攻撃レベル1の技から連続技にならない点に注意しよう。

立ちHSは、モーションが『GGX』のものになった。カウンターヒット時によろけを誘発できる点は同じ。足払いに比べて若干リーチが長いのが利点。連続技はこれをキャンセルしてグランドヴェイパースラストにつなぐのが基本だ。なお、この技は見た目とは違い、攻撃判定が振り下ろした剣の低い位置にしかない。そのため空中追撃には向かないことも覚えておこう。

スタンエッジ／剣から雷の弾を飛ばす飛び道具。弾は攻撃レベルが5と高く、スピードは速い。遠距離からのけん制として使えるほか、ガトリングをガードされたときのフォローにも活躍する。

スタンエッジ・チャージアタック／スタンエッジを強力にした技。発生は遅く、弾のスピードがゆっくりになり、硬直はやや長い。ただし、3ヒット技なので、足払いからキャンセルして起き上がりに重ねたり、遠距離でフォースロマキャンしつつ、ダッシュで追いかければ攻めの起点に使える。

空中スタンエッジ／スタンエッジの空中版。Sは斜め下45度に、HSは水平よりも若干下方向に飛ばす。攻撃の発生にかかる時間、着地の硬直が前作より若干延びたものの、遠距離のけん制に使いやすい。攻撃レベルは5と高いので、カウンターヒット時にフォースロマキャンすれば連続技になる。

ヴェイパースラスト〈N〉／剣を下から振り上げつつ上昇する対空技。Sは上昇が小さく、攻撃発生と同時に無敵時間が切れる。一方、HSは上昇が大きく、攻撃発生後まで無敵時間が続くので、つぶされることは無い。HSはダウン復帰不能時間が長いので、起き上がり、割り込み、連続技に使いやすい。

スタンディッパー／スライディングから下段をなぎ払う2段技。1段目のみ下段判定。1段目が攻撃発生直後にヒットすると、2段目が連続ヒットしない場合がある。相手との距離を調節して使おう。

グリードセバー／小さくジャンプしつつ半円を描くように、剣を振り下ろす技。中段攻撃で、攻撃の持続時間が非常に長い。終わり際を当てたとき以外はガードされると反撃を受けるので、中間距離から出すのが基本。ヒット時は相手が浮くので追撃が可能。

ライド・ザ・ライトニング〈N〉／巨大な雷光を全身にまといつつ、突進する覚醒必殺技。出始めから攻撃発生後まで無敵時間があり、割り込みやリバーサルに使える。また、複数の敵にヒットするので、前方に敵が固まっている状況でも使える。

セイクリッドエッジ／大きな光の剣を飛ばす飛び道具の覚醒必殺技。5ヒット技で、無敵時間は全く無いが、ガードされても有利。主に連続技として使う。足払いから出すなどして空中でヒットさせれば、相手はダウン復帰不能だ。ただし、〈EX〉は攻撃発生が遅く、飛び道具のスピードは遅いので連続技には不向き。遠距離のけん制に使おう。なお、〈N〉〈EX〉ともフォースロマキャン可能だ。

ヴェイパースラスト〈EX〉／剣を振り抜きつつ上昇する対空技。2ヒット技で、Sは小さく上昇、HSは大きく上昇する。どちらも、出始めから2段目の攻撃発生の瞬間まで無敵時間があるので、割り込みやリバーサル時に役立つ。なお、下方向にも強いので、〈N〉のように姿勢の低い技でスカされることも無い点は重要だ。

斬り払い／ヴェイパースラストorグランドヴェイパースラストから出せる派生技。空中で横に斬りながら、カイ自身が十字架のようなポーズを取る。ダウン復帰不能時間が長いので、ヴェイパースラストがヒットしたら、必ずこの技につなげよう。一応、ガードされた場合でも出すことができるので、落下タイミングをズラす悪あがきにも使える。

グランドヴェイパースラスト→斬り払い／突進しながら斬り付け、2段のヴェイパースラストを出し、最後は斬り払う、合わせて4ヒットの技。下段攻撃のようにも見える突進部分だが、立ちガードが可能。攻撃発生が早く、突進距離は長い。連続技の締めとして立ちHSからキャンセルして出し、最後は派生技の斬り払いにつなげよう。なお、フォースロマキャンは、突進部分の攻撃判定が出る直前にあるので、その後投げ技や下段攻撃を狙っていこう。

EX 必殺技 **ニードルスパイク** ↓↘→+K RC

EX 必殺技 **クレシェントスラッシュ** ↓↙←+K RC

EX 必殺技 **エレガントに斬る** 密着して→↓↘+P

EX 覚醒必殺技 **ライド・ザ・ライトニング** →↘↓↙←→+HS（空中可）

空中版

ニードルスパイク／相手を斬り付け、その後小さくジャンプして蹴りを繰り出す2ヒット技。初段が当たれば、ほぼ2段目も連続ヒットする。初段部分は攻撃発生が早いので、近距離ならガトリングから連続になる。また、2段目は中段判定で、ヒット後は相手をたたき付けるためダウン復帰不能。2段目の終わり際を当てるように出し、しゃがみガードを崩すために使おう。

クレシェントスラッシュ／小さくジャンプして、体を回転させながら下から剣を振り上げる。『GGX』時代の懐かしい技。中段攻撃でヒット時は空中追撃可能。しかし、攻撃発生があまり早くないので見切られやすく、ガード後は反撃を受けやすい。カイには、ほかにも優秀な中段攻撃があるので、この技を無理に使う必要は無い。

エレガントに斬る／相手を斬り付けて、高く浮かすコマンド投げ。成立後は空中追撃が可能だ。投げ間合いは狭く、投げ発生までに多少時間が掛かるが、豊富な中段攻撃を意識させれば決まりやすい。一応、対投げ無敵があるのもポイント。

決めた後の追撃は、ジャンプ【K→S】Ⓙ【S→HS】Ⓙ空中ヴェイパースラスト→斬り払い、とつなぐのが基本。ただし、相手キャラによって、最後に斬り払いが当たりにくい。なお、浮きの低いキャラには、追撃をジャンプHS→空中ヴェイパースラスト→斬り払いとすれば、ダウンを奪える。ちなみに、混戦状態なら追撃に空中ライド・ザ・ライトニングを使うのが効果的。

ライド・ザ・ライトニング〈EX〉／〈N〉にある同技名の突進しないバージョン。出始めから攻撃判定出現後まで完全無敵。そのため、割り込みやリバーサルにも有効。また、攻撃発生が早く、連続技にも組み込める。最初の攻撃判定こそ小さいものの、途中から判定が大きくなり、その攻撃持続時間が非常に長いため、背後からの反撃をつぶすこともある。ヒット時は壁バウンドを誘発するが、すぐにダウン復帰をされるので追撃は難しい。なお、複数の敵に一度に当たるので乱戦時に強い。テンションゲージがたまったらどんどん使おう。

空中版は超低空で出せば、ガードさせた後もカイ側が有利。連続技以外にも、前方に敵が固まっていたら適当に出すのもアリだ。

個々の技性能では弱体化の目立つメイだが、システム面で助けられパワーアップ！　特に、振り向いてから出すグレート山田アタックは超強力だ！

メイ MAY

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー➡（遠距離）					

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡＋攻撃ボタン二つ同時押し

ライン移動攻撃（手前→奥）
手前ライン時［振］・P同時押し

ライン移動攻撃（奥→手前）
奥ライン時［振］・P同時押し

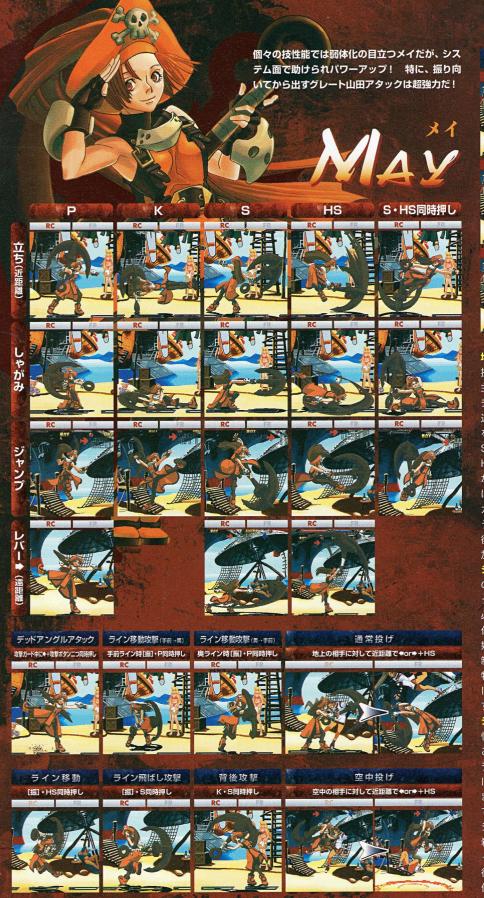
通常投げ
地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

ライン移動
［振］・HS同時押し

ライン飛ばし攻撃
［振］・S同時押し

背後攻撃
K・S同時押し

空中投げ
空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS

キャラクターカラー

地上攻撃／立ちKは立ちガードされるものの、対投げ無敵時間があるので、起き攻めなど接近戦の主力となるほか、下段をスカす性能があり、リーチが長めなので中間距離のけん制にも活躍する。近距離立ちSは、ガトリングの中継や浮いた相手を拾い直す空中連続技の基点になる。遠距離立ちSorしゃがみSは、リーチが長くけん制に。立ちHSはスキが少なく、カウンターヒット時に相手がよろけるので置いておく感じに出そう。足払いは、若干短めだがダウンを奪える技。これをイルカさん・縦or横でキャンセルして連続技を決めよう。特殊技の↘＋Kは姿勢の低い下段技。ガード後のスキが気になるが、フォースロマキャンが追加されたのでリスクを軽減できる。

ジャンプ攻撃／前作から一番の違いは、跳び込みの主力、ジャンプSの攻撃発生が遅くなってしまったこと。地上の相手に当てるには、早めに出す必要があるので注意しよう。空中以外の性能は前作とほぼ同じ。ジャンプKは低空ダッシュ攻撃の始動に、ジャンプHSはガトリングの中継やけん制技に。ジャンプDは連続技に組み込もう。また、特殊技のジャンプ中⬇＋HSは、攻撃判定が背後にも広くめくり狙いで使える。敵の真上から奇襲するのにも効果的だ。

システム共通技／ダストは全キャラ中、屈指の高性能。リーチが長い上にガード後反撃を受けない。これと足払いorしゃがみHSでガードを崩そう。ライン移動攻撃は、ヒットすると必ず相手はよろける非常に強力な技。また、ガードされても、あまり不利にはならない上、ジャンプキャンセルができるので使いやすい。多少操作が複雑になるが、ジャンプキャンセルしつつ、ジャンプし始めに必殺技コマンドを完成させると、擬似的に普通のキャンセルができる。一方、ライン飛ばし攻撃と背後攻撃は、リーチが短く発生は早くない。無理に使う必要は無いぞ。

特殊技

↘+K　RC FR

ジャンプ中↓+HS　RC

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

EX専用通常技

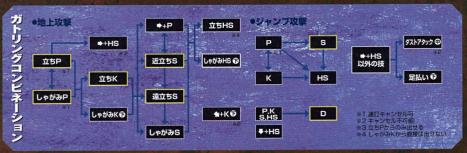
ダストアタック　RC

Normal　イルカさん・横　RC
必殺技　←タメ→＋SorHS　FR

Normal　イルカさん・縦　RC
必殺技　↓タメ↑＋SorHS　FR

Normal　レスティブローリング→方向転換　RC
必殺技　→↓↘＋S(空中可)→レバー＋S　F

方向転換

Normal　拍手で迎えてください　RC
必殺技　←↙↓↘→＋攻撃ボタン(ため可)　FR

EXキャラ通常技／ほとんど〈EX〉の技は〈N〉と同じ。唯一、違うダストは『GGX』時代のダストに戻り、リーチが短いものになった。発生が遅く、つぶされやすいので、多用するのは危険だ。

イルカさん・横／イルカに乗って突進する技。SとHSの違いは、移動距離と突進スピード。Sは画面半分ほど、HSは約1画面分進む。前作に比べ、技後の跳ね返る距離が短くなったため反撃を受けやすい。フォースロマキャン対応技。

イルカさん・縦／イルカに乗って放物線を描きながら突進する技。下り部分はしゃがみガード不能。なお、前作とは違い空中ガード可能になった。この技は、足払いからの連続技として重宝する。足払い©イルカさん・縦Ⓕジャンプ HS→空中連続技と使うのが基本だ。ただし、一部のキャラは、足払いからこの技が連続ヒットしない。その場合は、イルカさん・横で代用しよう。

レスティブローリング→方向転換／イカリとともに回転しながら斜め上45度に突進する技。空中でも出せ、空中ガード不能。空中連続技の最後にキャンセルして使えば、若干のダメージアップが望める。ただし、着地後のスキが大きいので、必ず倒せる場合以外は使わない方が無難。なお、本作では方向転換が1回までしかできない。

拍手で迎えてください〈N〉／片手を振り上げてポーズを取り、頭よりもやや高い位置にリングを設置する技。このリングからは、飛び道具となるイルカが放物線を描いて飛び出す。

リングの出現位置はボタンによって異なり、Pはメイの真上、Kはメイの前方、SとHSは一番近い敵をサーチして、Sはその手前に、HSは出現するイルカが当たる程度の位置に設置される。なお、リングはメイがダメージをくらった場合にのみ消失。メイがラインを変えても消えない。

飛び道具のイルカは、ボタンを押しっぱなしにすることで待機状態に。任意のタイミングでボタンを離せば発射できる。また、待機時間の長さによってイルカの数が変化し、最大6匹まで増えるが、待機し続けるとイルカは自動射出される。この技は振り上げる腕部分にも攻撃判定があるがフォースロマキャンした場合は、腕の攻撃判定は出現しない点に注意しよう。

オーバーヘッド・キッス／相手を後方に投げ飛ばすコマンド投げ。コマンド完成から成立まで多少時間が掛かるものの、対投げ無敵があり、投げた後、相手はダウン復帰不能で落下する。その後は、振り向いてから空中連続技を決めるのが基本だ。

究極のだだっこ／イカリを真上から振り下ろす覚醒必殺技。ヒット後は、相手を巻き込みつつ連続打撃をたたき込む。出始めから攻撃判定発生まで無敵時間は続くので、リバーサルや割り込みに使っていける。一応、複数の敵にもヒットする。

グレート山田アタック／かけ声と共に、クジラの山田さんを呼び出す、飛び道具系必殺技。飛び道具となるクジラは、メイの背後にある画面端から飛び出す。そのため、相手に背を向けながら仕掛けると、相手の背後から突然クジラが飛んでくることになる。攻撃判定の前半部分が当たるので、画面暗転後にガードしても間に合わない強力な技に変身するぞ。ちなみに、この技は、攻撃判定が一人に当たった瞬間に消える。味方を援護する時でも、ピンポイントで敵に当てられる。

超絶悶絶きりもみ大旋風→デラックス五所川原ボンバー／ハンマー投げのような姿勢で、イカリをぐるぐる回す打撃系覚醒必殺技。追加入力でシャチの五所川原さんを呼び出せる。一応、シャチの部分を含め、複数の敵へ一度に攻撃できる。

アクアローリング／イカリと共に体を丸め、メイ自身が回転しながら真横に突進する技。3ヒット技で突進スピードが速く、ダッシュ中の相手に当たりやすい。ガードされると反撃は必至なので、奇襲に使うならロマキャンと併用しよう。なお、この技は足払いから連続技になる。空中連続技として決めた後も、相手はダウン復帰不能なので起き攻めができる。途中でロマキャンやフォースロマキャンして空中連続技を狙ってもいい。

山なりアクアローリング／アクアローリングの軌道が違うバージョン。放物線を描く軌道で空中突進する。こちらも3ヒット技で、下り部分は中段判定、硬直は大きいのでガードされると反撃は必至。一応、密着状態限定(一部のキャラ不可)だが、〈N〉のイルカさん・縦の代わりに、足払い©山なりアクアローリング Ⓕジャンプ HS→空中追撃という連続技が可能だ。

EX 必殺技 拍手で迎えてください→射出or転移

←↙↓↘→or→↘↓↙←+P→↓↘→+P(射出)or↓↙←+(転移)

RC FR

射出　転移

EX 必殺技 ミストファイナー→抜刀or構えキャンセル

↓↘→+K(押しっぱなし)→押したボタンを離すor構え中にHS

RC FR

抜刀

EX 必殺技 MU・RO・FU・SHI

↓↘→+HS（押しっぱなし）

RC F

めまい

EX 覚醒必殺技 グレート山田アタック(裏)

↓↙←↓↙←+S

RC F

EX 覚醒必殺技 メイダイナミック

→↘↓↙←+HS

RC F

拍手で迎えてください→射出or転移〈EX〉／リングを設置してイルカを発射する技。〈N〉と違って設置と発射が独立した技になっており、発射は射出と転移の2種類がある。リングの位置は、←↙↓↘→＋Pなら敵の手前、→↘↓↙←＋Pならメイの後ろ斜め上。時間によってイルカの数が増えるのは〈N〉同様だが、こちらは最大2匹まで。2種類の発射は、射出ならメイはその場から動かずにイルカを発射。一方、転移はメイがリングまで瞬間移動、イルカと共にメイも移動する。なお、ダウン中にPを押し続けると、リングを設置しながら起き上がるぞ（この場合、動作中は無敵）。

ミストファイナー→抜刀or構えキャンセル／コマンドを入力すると居合いの構えを取り、ボタンを離すと同時に素早く斬り付ける（ジョニーの持つ同名の技と同じような）技。発生が早く、リーチが長いので遠距離立ちSなど（ヒット時以外）から連続技になる。カウンターヒット時は相手の浮きが高く距離が離れない上、ダウン復帰不能。ボタンを押しっぱなしにすると、一定時間が経過して自動で抜刀。ヒットすれば浮かせる効果がある。フォースロマキャンを使えば追撃が狙える。

なお、構え中にHSボタンを押すことで、構えをキャンセルして通常状態に戻ることができる。

MU・RO・FU・SHI／イカリをハンマー投げのように回して攻撃する打撃技。ボタンを押し続けることで、その回転を一定時間持続できる。ヒット時は相手を画面端まで吹き飛ばす。ただし、ヒットしなかった場合は、最後に、その回転の影響からメイが目を回して一定時間無防備な状態になる。

グレート山田アタック（裏）／メイが向いている方向の画面端から、クジラの山田さんが飛び出してくる飛び道具系覚醒必殺技。ちょうど、後ろ向きからグレート山田アタックを出したときと、同じような状態になる。ただし、〈N〉より画面暗転の強制停止時間が短い点には注意。

メイダイナミック／イカリを上に掲げて小さくジャンプ、落下の勢いを利用し地面にイカリごと突き刺し、衝撃波で攻撃する技。複数的にヒットする性質を持ち、下降部分は中段判定。無敵時間が全く無いので、連続技に使うのが基本だ。オーバーヘッド・キッス後の追撃などに使っていこう。

MILLIA RAGE

ミリア=レイジ

空中ダッシュが2回可能という能力を活かした機動性は全キャラの中でもトップクラス。その上多彩な移動手段を持つため、逃げ回る戦法も得意だ。

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡（遠距離）	RC	RC	RC	RC	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃（手前→奥）	ライン移動攻撃（奥→手前）	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC	RC	RC	

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
	RC	RC	

キャラクターカラー

地上技／立ちPは打点が高く攻撃判定が強いので、低めの空中ダッシュに対して有効。➡＋Pは上半身に無敵時間がある上、攻撃判定が大きいので、めくり狙いのジャンプ攻撃に対しても効果的。しゃがみHSも優秀な対空技で、主に真上からの跳び込みに対して有効だ。また、地上の相手にヒットさせても浮かせられるのが特徴だ。

中間距離では主にけん制に遠距離立ちS、リーチの長い下段技である足払いを使おう。➡＋HSはスキは大きいものの、リーチと判定面が非常に優秀。その上、カウンターヒットさせると地面バウンドを誘発するので見返りが大きいのだ。

➡＋Kは発生は遅いが、ボタンを押した直後から足元のくらい判定が無くなる優れた技。中段判定なのでガードを崩す手段としても重宝する。

ジャンプ攻撃／ジャンプPは発生が早く連打キャンセルできる上、横方向へ鋭い判定を持つので空対空に使うと効果的。ジャンプSは斜め下方向への攻撃判定を活かして跳び込みに利用する。

ジャンプHSは3ヒット技で、相手を下方向へたたき落す効果を持つため、空中連続技の締めに最適。ジャンプDはリーチが長く、ジャンプPと共に空対空で活躍。なお、カウンターヒットさせると壁バウンドが発生するので➡＋Pなどで追撃しよう。

システム共通技／ライン移動攻撃はガードされてもスキが小さく使いやすい技。ヒットorガードに関係無くSタンデムトップにつなげていきたい。ライン飛ばし攻撃は発生が遅く通常技からつなげづらい。背後攻撃は上半身無敵になるので対空技に使えそうだが、発生が遅いため使いづらい。主に後方の相手へのけん制に使おう。

通常投げは相手を髪で貫く攻撃。モーション終了後はダッシュからの遠距離立ちSや立ちPなどで拾い、空中連続技へ移行したい。空中投げは髪で相手を串刺しにした後蹴り飛ばす。ダウン復帰不能なので、起き上がりに攻め込もう。

ガトリングコンビネーション

●地上攻撃

- 立ちP（※1）⇔ しゃがみP（※1）→ 立ちK（※1）、しゃがみK 下（※1）
- 立ちK → ➡+K 中（※8）
- 立ちK ⇔ しゃがみK 下 → ➡+P、近立ちS、遠立ちS、しゃがみS 下
- ➡+P ⇔ 近立ちS ⇔ 遠立ちS ⇔ しゃがみS 下 → ➡+HS（※3）、立ちHS（※4）、しゃがみHS

●ジャンプ攻撃

- P（※1）⇔ S、P ⇔ K
- P → HS、S → HS、K → HS（※6）
- P、K → D（※5）
- ➡+K、➡+HS以外の技 → ダストアタック 中（※2）
- 近立ちS、遠立ちS、しゃがみS、➡+P、➡+K、➡+HS以外の技 → 足払い 下（※7）

※1 連打キャンセル可
※2 キャンセル不可能
※3 立ちP、➡+Pからのみ出せる
※4 しゃがみKから直接は出ない
※5 相手はしゃがみガード可能
※6 EXのみジャンプKからも出せる
※7 〈EX〉は近立ちS、遠立ちS、しゃがみS、➡+Pからも出せる
※8 立ちKからのみ出せる

ラストシェイカー
共通　必殺技　RC
S連打 or ⬇⬋⬅+S

タンデムトップ
Normal　必殺技　FR
⬇⬊➡+S or HS

※HS版のみフォースロマキャン可能

バッドムーン
共通　必殺技　RC　FR
空中で⬇⬊➡+P

高速落下
共通　必殺技　FR
空中で⬇⬊➡+K

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

前転
共通　必殺技
⬇⬋⬅+K

アイアンセイバー
共通　必殺技　RC　FR
⬇⬋⬅+P

ラストシェイカー／髪を針状にして何回も突く。コマンド入力は二通りあるが、どちらで出しても性能自体は変わらない。ガードされてもスキが小さいので、相手の体力をケズる際に使おう。なお、〈EX〉キャラではS連打のコマンドは無い。

タンデムトップ／回転しながら自身の周りに緑の光の輪を発生させる。S版は発生が早くスキが小さいので、ガードorヒットを気にせず決め打ちで連続技を狙う際に役立つ。画面端でヒットさせた場合は、さらに近距離立ちSや立ちPで追撃可能。

HS版は極端に発生自体は遅いものの、ガードさえさせてしまえば大幅に有利な状況を作ることができる。攻撃発生の遅さから通常時には使いづらいので、主に相手からダウンを奪った際に起き上がりに重ねていくといいだろう。なお、HSのみフォースロマキャンが掛かるので、テンションゲージさえあれば設置系の飛び道具として利用できる。

バッドムーン／髪で月をかたどり、回転しながら斜め下方45度に落下する必殺技。しゃがみガード不能なので、昇りで出せばガード崩しに使える。着地後のバウンドをフォースロマキャンすれば追撃が可能だが、基底ダメージ補正が掛かるのでその後のダメージが抑えられてしまうのが難点。

高速落下／空中から斜め下方45度に高速に移動する特殊な必殺技。攻撃判定を持たないので、基本的には混戦から逃げる手段に使用。だが、着地のスキがかなり大きいので、着地ポイントの周りに敵が居ないことを確認してから使うこと。〈N〉キャラでテンションゲージが25%以上あれば、フォースロマキャンを使って着地のスキを軽減できる。

前転／低い姿勢で転がりながら前に進む攻撃判定を持たない必殺技。『GGXX』シリーズでは、相手に接触してもすり抜けて裏に回れたが、今作ではできなくなった。主に打点の高い攻撃をかわしたり、奇襲に使っていこう。

アイアンセイバー／髪で巨大な剣を作り出し、それに乗って前方を攻撃する突進技。攻撃レベル5の技から連続技に組み込めるほか、下段判定という特長を活かして奇襲にも役立つ。なお、画面端で攻撃判定発生直後にフォースロマキャンすれば、さらに追撃が可能。見返りが大きいので、➡+Kやバッドムーンとの対の選択肢に使おう。

共通 必殺技

サイレントフォース／サイレントフォース回収

空中で↓↙←+S／地面に刺さっているナイフに重なってしゃがみ

RC FR

Normal 必殺技

シークレットガーデン

↓↙←+HS後、レバー+HSで方向指定(4回まで可能)

RC FR

Normal 覚醒必殺技

ウィンガー

↓↙←↙↓↘→+HS

RC FR

共通 覚醒必殺技

エメラルドレイン

↓↘→↓↘→+S(技後P、K、S、SHで高さ調節が可能)

RC FR

サイレントフォース／髪の毛をナイフと化し、空中から斜め下方45度の角度へ投げる。硬直が短く、技後は自由に動けるので、相手の対空迎撃を防止しつつ空中から攻め込むのにはもってこいの必殺技といえる。相手の対空技をつぶしやすく、カウンターヒット時はよろけを誘発できるので、連続技で追撃したいところ。基底ダメージ補正が若干掛かるので、連続技のダメージがわずかながら抑えられてしまうのが難点。なお、1回使用すると地面にナイフが突き刺さり、この必殺技が使えなくなる。だが、ナイフの上でしゃがむと回収することができ、再び使えるようになる。

シークレットガーデン／両腕を広げた格好で頭上に透明な球体を作り出す飛び道具系必殺技。硬直中にレバー方向+HSを押すことで、最大4回まで任意に球体の移動方向を変化させられる。球体はほかの飛び道具と相殺しないので非常に強力だが、出始めの硬直が長く出しどころが難しい。主に多人数対戦中に残りの敵が混戦状態に陥ったときや、チームメイトにスキをフォローしてもらえるような状況で使おう。画面上を長い間漂うので非常に効果的だ。1対1の状況では、足払いや空中投げでダウンを奪った後に出すといい。

ウィンガー／回転しつつ真上に上昇し、一度上空に停止してから斜め下方へ突進する。攻撃発生後まで無敵時間が続く上に前後に攻撃判定を持つため、囲まれた状況での脱出に非常に役立つ。また、複数の敵にヒットするので、一度に複数の敵へ大ダメージを与えられる優れた技だ。なお、下方への突進の瞬間にフォースロマキャンできる。

エメラルドレイン／前方に光の輪を3回飛ばす、<N>、<EX>共通の飛び道具系覚醒必殺技。無敵時間がほとんど無いので割り込みやリバーサルには使えないが、ヒット後はダウン復帰されないため連続技のつなぎに最適といえる。画面端でヒットさせた場合は→+Pや近距離立ちS、しゃがみHSなどで追撃して空中連続技に移行したい。

また、光の輪を飛ばす瞬間に任意のボタンを押すことによって高さを調整できるのがポイント。Pが頭、Kが胸元、Sが通常の腰の高さ、HSが足元となっている。画面中央では3発全弾ヒットしづらいので、任意に調整する必要がある。

プリティメイズ／〈N〉のタンデムトップと同じような性能を持つ必殺技で、わずかにジャンプしながら周りに光の輪を発生させる。S版はしゃがみSなど攻撃レベル3以上の技からつながるので、主に連続技に組み込んでいく。一方HS版は極端に発生が遅いものの、発生直前に硬直が解けるのが特徴。相手の起き上がりに重ねるなど、攻めの布石となる使い方をするといい。

空中版のSは、主に空中連続技の締めに利用していく。画面端ならば立ちPなどで追撃できるので、さらに空中連続技へ発展させられる。HSは地上版と同様に発生が遅いため、「あらかじめ設置しておく」といった使い方をしよう。なお、地上では、ミリアが地面に着地した瞬間、また、地上、空中ともにHS版のみ光の輪が出た瞬間にフォースロマキャンで硬直を軽減できる。

シークレットガーデン〈EX〉／空中、地上問わず後方にジャンプしながら透明な球体を放つ必殺技〈N〉と同様に、硬直中に4回までレバー+HSで球体を方向転換させることが可能だ。主に、足払いヒット時にキャンセルで出して、相手の起き上がりに重ねる使い方が有効。また、周りに敵が居ない状態でけん制に使っていくのも効果的。

ウィンガー(上昇)／回転しながら真上に上昇していく覚醒必殺技。前後に攻撃判定があり複数の敵にヒットするので、乱戦中に出すと周りを巻き込んでヒットしやすい。また、発生後まで無敵時間があるので、敵の攻撃とかち合っても一方的に勝てる。

ウィンガー(降下)(追加入力)／ウインガー(上昇)からさらにテンションゲージを50％使って出せる、追加技の斜め下方へ移動する突進攻撃。ダメージ自体は高いので、テンションゲージに余裕がある状況で使おう。複数の敵にヒットするので、突進方向に敵が固まっているときも狙い目。

ウィンガー(降下)／髪で翼をかたどり、空中から斜め下方に突進する技。攻撃発生まで無敵時間があるので、相手の対空迎撃をつぶすのに役立つ。その上、カウンターで当たればダウン復帰不能なので、ヒットさせた位置によっては追撃が可能だ。だが、スキが大きくガードされると反撃は必至なので、主に複数の敵にヒットすることを利用して、混戦状態に突進するといった使い方がオススメだ。

本体と分身の同時攻撃で多彩な戦法を取ることができるテクニカルなキャラクター。攻撃できる範囲が広いので、インファイターのフォローに最適。

EDDIE エディ

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡(遠距離)	RC	RC FR	RC	RC	

技名	コマンド	
デッドアングルアタック	攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	RC
ライン移動攻撃(手前→奥)	手前ライン時[振]・P同時押し	RC
ライン移動攻撃(奥→手前)	奥ライン時[振]・P同時押し	RC
通常投げ	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS	
ライン移動	[振]・HS同時押し	
ライン飛ばし攻撃	[振]・S同時押し	RC
背後攻撃	K・S同時押し	RC
空中投げ	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS	

キャラクターカラー

地上攻撃／しゃがみPは攻撃判定が強いため、近距離から中間距離で積極的に使っていきたい。中間距離から遠距離はリーチの長いしゃがみSを使っていく。遠距離立ちSは攻撃判定が上下に広く、ジャンプ防止に使える。立ちHSは3ヒットする攻撃。発生は遅いが、非常に強力な攻撃判定を持つので中間距離でのけん制に交ぜていこう。ただし、跳び込まれると危険なので注意。

しゃがみK、足払いは攻撃判定の強い下段攻撃でけん制に使っていける。また、起き攻めでの下段の選択肢にも活用していこう。

対空技には上半身に無敵時間がある➡+Pがオススメ。また、発生は遅めだが斜め上方に強力な攻撃判定を持つしゃがみHSも使っていこう。

ジャンプ攻撃／ジャンプKは攻撃発生が早い上に強力な判定を持つので、空対空、空対地に役立つ攻撃。空中ではこの技をばら撒いておくだけで強力だ。ジャンプSは攻撃判定が出ている時間が長く、出始めが下、終わり際は上方向に強い。主に跳び込みに使っていこう。ジャンプDは横方向に判定が強いので空対空に使う。また、ダメージが高いので空中連続技の締めにも最適だ。

システム共通技／ライン移動攻撃は、奥→手前、手前→奥ともに通常ヒットでダウンを奪える。ヒット後は移動攻撃からの起き攻めに持ち込もう。ライン飛ばし攻撃は発生が遅く使いづらいが、画面端ではしゃがみHSからの連続技のつなぎに利用できる。背後攻撃は上半身無敵があり、さらに攻撃判定が上方に強いので背後からのジャンプ攻撃を迎撃するのに役立つ。発生は遅いので、早めに出すことを心掛けよう。

通常投げは前方に投げるタイプ。距離は離れてしまうが、必ずダウンを奪えるので使いやすい。空中投げは一度相手の体に入り込んでから攻撃するもの。通常投げより間合いが大きく離れてしまうが、こちらも確実にダウンを奪えるぞ。

共通 **飛行**
必殺技 2段ジャンプ操作

共通 **インヴァイトヘル**
必殺技 ↓↓+攻撃ボタン

共通 **ブレイク・ザ・ロウ**
必殺技 ↓↙←+K（押しっぱなし）

※K、HSのみフォースロマキャン可能

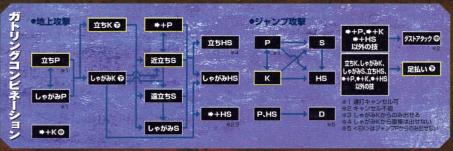
共通 **エディ召還（戻し）**
必殺技 ↓↘→+攻撃ボタン

共通 **小攻撃**
必殺技 エディ召還後にP

共通 **移動攻撃**
必殺技 エディ召還後にK

共通 **対空攻撃**
必殺技 エディ召還後にS

共通 **ドリルスペシャル**
必殺技 エディ召還後にHS

共通 **中段攻撃**
必殺技 エディ召還後にS・HS同時押し

EXキャラ通常技／しゃがみP、立ちPはモーション自体は同じだが、〈N〉より発生が遅くなっている上に攻撃判定が弱体化している。しゃがみSも同様にリーチが短くなっているので注意。
飛行／他キャラでの2段ジャンプ動作が、エディでは飛行となる。飛行中はレバー操作である程度移動できるため、空中で停滞して様子を見るなど多彩な動きが可能だ。
インヴァイトヘル／地面からドリルを発生させる飛び道具のような必殺技。Pで背後の近距離、Kで背後の遠距離、Sで正面の近距離、HSで正面の遠距離にドリルを出す。下段判定なので、味方のジャンプ攻撃と同時に当てると、簡単にガード困難な連携を組むことが可能だ。
ブレイク・ザ・ロウ／地面に潜る必殺技。潜っている間は一切やられ判定は無いが、テンションゲージが徐々に減ってしまう（無いと潜れない）。潜る瞬間と出てくる瞬間は被カウンターヒット判定なので気を付けたい。
エディ召還（戻し）／分身を召還する動作。ここから下記の五つの技に加え、覚醒必殺技のメガリスヘッドを繰り出せる。なお、召還中に↓↘→+攻撃ボタンを入力すると、若干スキが生じるものの任意で分身を収納することが可能だ。
小攻撃／分身がくちばしで突っつくようなモーションで攻撃する。分身攻撃の中で最も発生が早く、攻撃判定が強いのでけん制に使おう。
移動攻撃／分身が車輪の形になり、回転しながら攻撃する。前方に進みながら3ヒットするので、固めや連係に組み込むと効果的。
対空攻撃／分身が上空に手を伸ばすように攻撃する。発生は若干遅めだが、かなり上まで攻撃判定を持つので対空技に役立つ。なお、HSを押し続けている状態だと、Sを離しても対空攻撃は発生しない点に注意しておく必要がある。
ドリルスペシャル／分身が地雷に変化し、一定時間経過後に巨大なドリル化し敵を攻撃する。3ヒット技で、1ヒット目だけ下段判定となっている。
中段攻撃／分身が魚のような形になり前方へ向かって飛び跳ねる。しゃがみガード不能なので、本体の下段判定の技と同時に攻撃すれば、容易にガード困難な連係を作り出せる。

ダムドファング／相手をつかんだ後、巨大な球体に包み込み攻撃する投げ技。主に分身を使った連係を仕掛けている際に、ガードを崩す手段として使っていこう。技を決めた後は確実にダウンを奪えるので、起き上がりを攻め込もう。また、画面端では立ちPなどで追撃できるので、空中連続技に移行することも可能だ。なお、〈EX〉は〈N〉より若干攻撃発生が遅いので、使い勝手がわずかながら落ちる。

シャドウギャラリー／空中から一度地面に潜り、上昇しながら攻撃し、その後たたき付ける攻撃を繰り出す。地面から出てくる瞬間は、くらい判定が非常に小さくなるので、相手の対空技をつぶすのに役立つ。2ヒット目を当てると相手はダウン復帰不能になるので、エディ召還から起き上がりを攻め込もう。なお、ガードされると反撃は必至だが、2ヒット目が発生する直前にフォースロマキャンが可能なので、テンションゲージが25%以上あればフォローできる。

ドランカーシェイド／目の前に影で作り出した壁を発生させる必殺技。投げに対する無敵時間があるほか、飛び道具を跳ね返せるので使う機会はかなり多い。また、カウンターヒットさせると壁バウンドを誘発できるので、相手の通常投げに合わせるように使っていくと、見返りが大きく効果的だ。なお、攻撃発生直前から直後までにフォースロマキャンができるポイントがあるので、相手の起き上がりに重ねて有利な状況を作る、といった使い方もいい。

イグゼキューター／自らを剣の形に変形させ、前方へ突進する覚醒必殺技。画面端に到達するまで突進するので、画面端から遠ければ遠いほどヒット数が増え、それにともないダメージも上昇する。無敵時間はほとんど無いものの、複数の敵にヒットする効果を持つので乱戦状態のポイントに突入し、複数の敵を一度に狙うという使い方が有効だ。また、ヒットした相手はダウン復帰不能となるので、空中連続技の締めにも向いている。

アモルファス／両腕を振り上げると同時に、強大な影の怪物を発生させる。攻撃発生後まで無敵時間があるので割り込みに使えるほか、複数の敵を一度に攻撃する手段としても有効だ。ただし、密着状態の相手には攻撃が当たらない点には注意。

Normal 覚醒必殺技 **メガリスヘッド** エディ召還後に→↘↓↙←→+S

EX 必殺技 **空中インヴァイトヘル** 空中で↓↓+SorHS

EX 必殺技 **転移** エディ召還後に↓↙←+P

EX 必殺技 **転移フェイント** エディ召喚後に↓↙←+K

EX 覚醒必殺技 **メガリスヘッド／プログラム** →↘↓↙←→+S／PorKorS

P　K　S

EX 覚醒必殺技 **ダークセンチネル** →↘↓↙←→+HS

メガリスヘッド〈N〉／エディ召還時のみ出せる覚醒必殺技で、巨大な怪物の頭で敵を攻撃する。コマンド入力を完了すると、分身のいずれの攻撃もキャンセルして出せる上、ヒットした相手はダウン復帰不能となるので、連続技のつなぎに最適。また、複数の敵にヒットする効果を持つので、混戦時にも役立つ。

空中インヴァイトヘル／空中から地面にドリルを発生させる飛び道具を放つ必殺技。地上版とは異なり立ちガード可能なのでガードを崩す手段には使えないが、相手の対空技をつぶしたり、味方のフォローには非常に役立つ。出した後は着地後まで行動不能となるので、近くに敵が居る場合は使用を控えたいところだ。

転移／本体と分身の位置を入れ替える必殺技。分身ゲージを大幅に消費してしまうが、一度消えてしまえば本体は出現するまで無敵時間が続くので非常に強力。基本的には、遠距離で対空攻撃がヒットしたときなど、通常では連続技に移行できない状況で使うと効果的だ。

転移フェイント／分身と本体の位置を入れ替えると見せかけて、入れ替わらない特殊な必殺技。文字通り上記の転移のフェイントに使おう。

メガリスヘッド〈EX〉／プログラム／コマンド入力後、暗転中にPorKorSorHSを押すことにより、任意の順番で分身が攻撃を繰り出す。入力したすべての攻撃が終了した後、さらに頭突き攻撃で締める覚醒必殺技。攻撃発生後まで無敵時間が続くのでリバーサルに利用できるほか、最初に発生させる攻撃を小攻撃や移動攻撃にすれば、立ちHS始動の連続技にも組み込める、用途が多い優れた攻撃といえる。なお、この必殺技はテンションゲージと共に分身ゲージをすべて消費してしまうので注意が必要だ。

ダークセンチネル／自身を巨大な怪物に変化させて前方へ突進する覚醒必殺技。攻撃発生後まで無敵時間が続くので、割り込み、リバーサルに役立つ。また攻撃発生も早めなので、足払いからキャンセルすれば連続ヒットするぞ。ヒットさせると相手はダウン復帰不能状態になるので、当てる位置によってはさらなる追撃が可能だ。

ダッシュと空中ダッシュが無い代わりに、圧倒的なパワーと強力な投げ技で、プレッシャーを与えられるポチョムキン。防御力の高さも魅力的だ。

ポチョムキン POTEMKIN

P / K / S / HS / S・HS同時押し

立ち(近距離) / しゃがみ / ジャンプ / レバー➡(遠距離)

※➡+HS、しゃがみHSは<N>のみフォースロマキャン可能。

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し

ライン移動攻撃(手前→奥)
手前ライン時[振]・P同時押し

ライン移動攻撃(奥→手前)
奥ライン時[振]・P同時押し

通常投げ
地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

ライン移動
[振]・HS同時押し

ライン飛ばし攻撃
[振]・S同時押し

背後攻撃
K・S同時押し

空中投げ
空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

地上攻撃／遠距離立ちSは斜め上方向に強く、相手のジャンプを防止しやすい。立ちHSはリーチが非常に長くて攻撃持続時間が長いため、中～遠距離のけん制で猛威を振るう。足払いもリーチが長く、立ちHSと同様に地上戦で強力だ。ヒット時はダウンを奪えるので起き攻めを狙おう。近距離では、投げへの布石として立ちPが役立つ。ここから投げと打撃の二択を迫ろう。また、立ちKは下段判定で攻撃持続時間が長い。近距離戦のほかに起き攻めで重ねる技としても使っていこう。

➡+Pは上半身無敵を利用して対空に使える。相手の跳び込みをほとんど落とすことができ、カウンターヒット時は追撃も狙える。➡+Kはおじぎをするような技で中段判定。ヒット時はよろけを誘発する。➡+HSは攻撃発生は遅いが、威力、気絶値共に高い。相手のバックステップに当てたい。

ジャンプ攻撃／ジャンプ攻撃は下方向に強力なジャンプSを対地用に使う。空中戦では攻撃レベルが高くヒット時の見返りが大きいジャンプHSを使おう。なお、胴体にも攻撃判定があるので、めくりにも使えるぞ。ジャンプDはヒップアタックで垂直に落下する技。下方向へ判定が強く、出した瞬間に垂直落下するため、ジャンプ軌道を変化させて相手の対空技をスカすことも可能だ。

システム共通技／ライン移動攻撃はヒット時にダウンを奪えるため起き攻めを狙える。ガードされるとやや不利な状態になるが、逆に投げ技を狙いやすいので覚えておこう。ライン飛ばし攻撃は攻撃レベル3以上の技から連続ヒットする。背後攻撃はカウンターヒット時に壁バウンドを誘発でき、出始めは上半身のやられ判定が小さくなるため使いやすい。ただし、〈EX〉は攻撃発生が遅いため使いにくいので注意しよう。ライン移動は投げ技を狙うときに使いやすい。投げ間合いギリギリの位置に移動しよう。通常投げは決めた後に自分&相手共に背を向けた状態になるので注意。

共通 必殺技 メガフィスト・前方 ↓↘→+P

共通 必殺技 メガフィスト・後方 ↓↙←+P

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

共通 必殺技 スライドヘッド 〈N〉↓↘→+S／〈EX〉↓↘→+K

Normal 必殺技 ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ ←タメ→+HS→P

ハンマフォールブレーキ

EXキャラ通常技／通常技は〈N〉と〈EX〉でほとんど違いが見られないポチョムキンだが、違いは四つある。一つは→+HSのダメージ、気絶値が〈N〉よりも低くなっている点。ただし〈EX〉の→+HSでも十分な威力と気絶値があるので使わなくなることは無い。二つ目は足払いのリーチ。〈EX〉のほうがやや短いので注意したい。三つ目は近距離立ちSのダメージ。〈EX〉の方がやや小さくなっているぞ。四つ目は立ちHSで、これは〈EX〉の方が攻撃持続時間が短く全体モーションが長くなっている。

システム共通技では、背後攻撃に大きな違いが見られる。〈EX〉は〈N〉に比べて見た目から分かるくらい攻撃発生が遅い。非常に使いにくい技なっているので忘れてもいいだろう。

メガフィスト・前方／前方にジャンプして斜め下を両手で殴る技。無敵技以外では返しにくく、ガードされても反撃は受けにくい。また、攻撃判定発生直後にフォースロマキャンが可能。なお、〈EX〉は〈N〉よりも硬直時間がやや長い。

メガフィスト・後方／後方にジャンプして斜め下を両手で殴る技。メガフィスト・前方よりも攻撃レベルが高く、カウンターヒット時によろけを誘発。ガードされても有利な状況を作れるぞ。なお、〈N〉と〈EX〉では性能に違いがあり、〈N〉は攻撃発生した瞬間にフォースロマキャンが可能、〈EX〉は硬直時間が長い。ちなみに、すべてのメガフィストはコマンド完成から足元付近のやられ判定が無くなるため、リバーサルに使いやすい。

スライドヘッド／地面に倒れ込んで地震を起こす技。本体が倒れ込む部分は下段判定で、本体が当たらなかった場合に発生する地震部分はガード不能。遠距離で地震部分を当てて接近するほかに、チームで闘う場合はガード不能連携を作る際に有効。

ハンマフォール→ハンマフォールブレーキ／前方に突進し、相手と近い間合いになると両腕を閉じて攻撃する技。動作開始から終了まで、相手の攻撃を1発分だけたえる性質がある。また、攻撃判定が出てから少し後にフォースロマキャンが可能で、連続技や連係に役立つ。ハンマフォールブレーキは、攻撃を出さずに停止する。移動手段として使いやすいが、相手の目の前で停止しようとすると失敗しやすいので注意しよう。

※ガイガンティックブリッドのみRCキャン可能

F.D.B.／指をはじいて見えない衝撃波で攻撃する技。攻撃発生はやや遅めだが、出してしまえばリーチが長くガードされてもスキが小さい。また、通常ヒット時はよろけを誘発し、カウンターヒット時は相手を手前に浮かせるため追撃を狙える。またこの技は、相手の飛び道具を巨大な気の壁に変えて跳ね返す能力もある。飛び道具を跳ね返す判定は、〈N〉がコマンド完成から少し後、〈EX〉はさらにもう少し遅れてから発生する。〈N〉は多くの飛び道具を見てから跳ね返せるのに対し、〈EX〉は弾速の早い飛び道具だと跳ね返す前にくらいやすいので注意。跳ね返した際に発生する気の壁はゆっくり前進し、飛び道具をかき消しつつ進む。ヒット時はよろけを誘発する。

ポチョムキンバスター／投げ間合いがかなり広く威力が高いコマンド投げ。ポチョムキンの主力となる技。〈N〉と〈EX〉では〈N〉の方が若干威力が高く、どちらも技後に追撃を狙えるが、投げの発生がやや遅く、失敗時の空振りモーションが大きいので注意。

ヒートナックル→ヒートエクステンド／斜め上に腕を伸ばしてつかむ技で、空中フォルトレスでも防げない。対空としては使いにくいが、ヒット時のテンションゲージ増加量が多い。追加入力のヒートエクステンドは、ダウン復帰不能時間が長いので、基本的にヒートエクステンドまでつなげたほうがいい。

ヒートナックル〈EX〉／〈N〉のHSとほぼ同じ性能で、同じく空中フォルトレスでも防げない。Sは炎をまとった拳を突き出し、出始めに無敵時間があり、攻撃発生直前から足元にやられ判定が出る。ヒット時は相手を斜め上に吹っ飛ばし、カウンターヒットならダウン復帰不能。強力な対空技になる。

ガイガンター→ガイガンティックブリッド／ガイガンターは鏡を発生させる技で、追加入力で両腕を伸ばして突進するガイガンティックブリッドが出せる。ガイガンターは攻撃レベル4以上の技から連続ヒットし、発生直前まで無敵時間があるため割り込みにも使える。地上ヒットしたときはよろけを誘発し、空中の相手にヒットするとゆっくり落下する軌道を取る。どちらもガイガンティックブリッドや別の技で追撃可能。ガイガンティックブリッドはヒットすると相手を壁に吹っ飛ばし、跳ね返ってきたときに硬直時間が切れていれば追撃を狙えるため連続技に使える。

Normal 覚醒必殺技 **ヘブンリーポチョムキンバスター** ↓↘→↓↘→+S

EX 必殺技 **ヒートナックル** →↓↘+SorHS

EX 必殺技 **ニトロフック** →↘↓↙←→+K

EX 必殺技 **ヒートエクステンド** ニトロフック中に→↘↓↙←+HS

EX 覚醒必殺技 **ヘブンリーポチョムキンバスター** ヒートエクステンド中に←↙↓↘→←↙↓↘→+S

EX 覚醒必殺技 **ガイガンティックブリッド** →↘↓↙←→+HS(空中可)

空中

ヘブンリーポチョムキンバスター／斜め上に向かって跳び上がり、空中の相手との間合いが近くなると投げに移行する技。無敵時間が非常に長いため相手のジャンプ攻撃が出ていても投げが決まることが多く、威力も高いため頼りになる。相手の高いジャンプに対しては見てから、空中ダッシュなどには先読みで使っていくと効果的だ。なお、頂点を過ぎた辺りから放物線を描きつつ落下するが、このときはジャンプ攻撃を出すことが可能。

ニトロフック→ヒートエクステンド→ヘブンリーポチョムキンバスター／ニトロフックは突進して相手が投げ間合いにいるとつかむ、移動投げ系の必殺技。コマンド完成から足元が無敵状態になるため、相手の足払いなどに合わせて使うとかなり強力だ。また、通常技をガードさせた後などに使うと、相手の投げ無敵時間が切れた瞬間につかむため、非常に割り込まれにくい。追加入力は二つとも受付時間が非常に長く、レバーをグルグル回しているだけで簡単に出すことが可能。追加技のヒートエクステンド、ヘブンリーポチョムキンバスターは、見た目は<N>のものと同じだが、ダメージがかなり違う。ニトロフック、ヒートエクステンドまで決めてもほとんどダメージが無く、ヘブンリーポチョムキンバスターで一気にダメージが入るようになっている。なお、ヒートエクステンドをロマキャンをすると相手は緩やかに落下するためジャンプ攻撃から連続技を決められるが、素直にヘブンリーポチョムキンバスターを決めた方が威力は高い。

ガイガンティックブリッド<EX>／地上版は<N>と一緒のグラフィックで、両腕を突き出して前方に突進する。空中版は斜め下に向けて急降下する技。地上版はガードされるとスキが大きいが、攻撃レベル3以上の技から連続ヒットし、攻撃発生後まで無敵時間がある。突進力を活かした連続技や割り込み技として使いやすいぞ。一方、空中版は攻撃発生後まで無敵時間が続かず、相手のジャンプ攻撃につぶされることがあるので注意。ガードされると自分が後方へ跳ね返り、ヒット時は壁バウンドを誘発する。壁に当たって跳ね返ってきた敵には追撃が可能だが、基底ダメージ補正が入るため高威力の連続技を作るのは難しい。

目にも止まらぬスピードに全キャラ中唯一の3段ジャンプなど、機動力の高さは忍者ならでは。半面、防御力は致命的に低いという極端な性能を持つ。

チップ=ザナフ
CHIPP ZANUFF

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
レバー➡(遠距離)	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

地上攻撃／メインで使っていくけん制は➡+HS。硬直が少なく攻撃力は高めだ。しかも地上ヒット時はよろけを誘発するので、味方との連携が取りやすい。これに加え、攻撃発生が早く、硬直が少ない遠距離立ちS、攻撃判定が強い立ちHSを使っていこう。前述の三つはジャンプキャンセルが可能なので、ガードされても安心だ。上半身無敵の性質を持つ➡+Pは対空に重宝する。技を出したときの姿勢が低いので、地上の敵の攻撃をつぶすのにも有効だ。空振り時の硬直が大きいので必ず当てるように出すこと。連打の効く立ちP、しゃがみP、しゃがみKは振りが早い。接近戦での固めに使おう。近距離立ちS、しゃがみHSは連続技用。近距離立ちSはジャンプキャンセルが可能なので、ジャンプ属性付加(P120参照)するときに役立つぞ。➡+Kは立ち、しゃがみを問わずガードされてしまうが、攻撃判定が強く、硬直が少ない。また、カウンターヒット時は壁バウンドを誘発する。

ジャンプ攻撃／ジャンプKは空対空や、空中連続技の中継に。主力技のジャンプHSは下方向への判定が強い2段技。跳び込みや画面端のポジションを取る際に役立つ。ジャンプDも下方向への判定が強く、地上ヒットでダウンを奪える。

システム共通技／ダストは発生が遅いが、リーチが長く、ガードされても反撃を受けない。足払いは足元が無敵でヒット時にダウンを奪えるので、中間距離でのけん制に。背後攻撃は上半身無敵で、ジャンプキャンセルが可能だが、リーチが短く、発生は遅め。ライン移動攻撃はキャンセルとジャンプキャンセルが可能。ライン飛ばし攻撃はリーチは申し分無いが、攻撃発生がやや遅め。とはいえ、足払いや立ちHSからなら連続ヒットする。通常投げはダウン追い打ちなどはできず、こちらがやや有利な状態になる。空中投げは、投げた敵の向きをチップと逆にする。乱戦時に使えばガード方向を迷わせやすい。

共通　**αブレード**　RC
必殺技　↓↘→+P(空中可)　F

Normal　**αプラス**　RC
必殺技　αブレード(地上のみ)中にHS　F

共通　**βブレード**　RC
必殺技　→↓↘+S(空中可)　FR

※〈N〉の地上版のみフォースロマキャン可能

共通　**γブレード**　RC
必殺技　←↙↓↘→+HS(〈EX〉のみ空中可)　F

共通　**毅式転移(つよししきてんい)**　RC
必殺技　↓↓+攻撃ボタン　F

共通　**毅式迷彩(つよししきめいさい)**　RC
必殺技　↓↙←+K　F

共通　**削岩脚**　RC
必殺技　空中で↓+K　F

共通　**空中挑発**　RC
必殺技　空中で↓↘→+K　F

EXキャラ通常技／→+Kは前作同様、発生の遅い中段技に。ヒット後は若干有利。近距離立ちSはどこで決めても以降に90%、立ちHS、足払いは80%の基底ダメージ補正が掛かる。近距離立ちS、立ちHSはヒット時に相手がしゃがみ状態になるので、〈N〉よりαブレードにつなぎやすい。

αブレード→αプラス／αブレードは身を屈めて高速突進する技。一定距離を必ず進む(敵が近くに居た場合は突き抜ける)。地上版はヒット時にダウン復帰不能で、〈N〉ならαプラスに移行可能。αプラスはヒット時にダウンを奪い、カウンターヒット時は壁バウンドを誘発することが可能だ。〈EX〉はαプラスへ移行できないが、代わりに後述する各種派生技を出すことが可能。ガードされてもほかの技に派生させればフォローができるため、遠距離からけん制として出すのも効果的。

βブレード／腕の刃を振り上げ上昇する2段技。出始めから攻撃発生後まで無敵が続くので、乱戦時の割り込みに重宝する。〈N〉は地上版のみ2段目の発生直後にフォースロマキャンが可能だ。空中版はダウン復帰不能時間が長いので、1対1での連続技の締めなどに使っていこう。〈EX〉は当ててしまえばガードされても派生技でフォローが効くので、割り込み用としてより使いやすいぞ。

γブレード／自身と同じ形状をした気弾を放射する飛び道具。ほかの飛び道具を貫通する。〈N〉はキャンセルで出せないが、ヒット時は敵を一定時間捕縛するので追撃が可能。ただし、ダウン中の相手にヒットさせても、追撃はダウン追い打ち扱いとなってしまうので注意。〈EX〉は、空中でも出せる上にキャンセルから出すことができ、当てた後は後述の派生技を出せる。ヒット時は捕縛せずにダウンを奪う。空中版は着地の硬直が小さいので、低空で出せば強力なけん制となる。

なお、気弾が敵に当たるとその時点でフォロースルーへ移るため、ガード時の相手との硬直差は一定(〈N〉は若干有利、〈EX〉は若干不利)。

毅式転移(つよししきてんい)／印を結んで瞬間移動する術。Pは画面の約3分の1、Kは画面の約3分の2ほど前方、Sはバックステップと同等の距離を後方に移動。HSは同ラインで最も近くに居る敵をサーチし、その敵の頭上から出現する。

毅式迷彩（つよししきめいさい）／姿を半透明にする技で、持続時間は6秒。効果中はガードバランスが少しずつ上昇する。持続時間の終了、敵の攻撃をくらう、別ラインに移動する、以上三つのうち一つを満たすと半透明状態が解除される。
削岩脚／真下に回転しつつ蹴りを出す3段技。出始めをフォルトレスでキャンセルすると、ジャンプの軌道が真下へ落ちるように変わる。
空中挑発／空中でいったん静止し、手裏剣を投げる技。基本的には前斜め下に投げるが、弾の軌道、速度はある程度ランダムで変化する。ほかの飛び道具と相殺しないが、攻撃力は1と低い。前述の静止状態を利用し、時間稼ぎなどに使おう。
幻朧斬（げんろうざん）／木の葉を舞わせつつ姿を消して跳びかかる移動投げ。敵が投げ間合い内に居れば発動し、居なければそのまま着地する。投げ成功時の首を斬るモーション中にフォースロマキャンが可能。ただし、投げ成功時は敵と逆を向いているので、追撃を決める場合は必ず［振］を押して敵の方向へ向き直しておくように。
烈掌（れっしょう）／突進力のある掌底を繰り出す技。スキが小さく、ガードされてもほぼ五分の状態となる。また、技後（空振り時も含む）は後述の穿踵、麓砕に派生可能。烈掌～麓砕～穿踵か、烈掌～穿踵の2ルートがある。
麓砕（ろくさい）／烈掌からの派生技で、下段のスライディングを出す。烈掌から連続ヒットし、カウンターヒット時はよろけを誘発する。ロマキャンを用いた連続技に使うのが基本だが、烈掌をガードされたときにディレイで出すのもアリ。
穿踵（せんしゅう）〈N〉／烈掌、麓砕からの派生技。前方宙返りから中段判定のカカト落としを出す。ヒット時は地面バウンドを誘発する。突進力がある上、硬直が小さいのでガードされても反撃を受けにくい。また、跳び上がった瞬間（攻撃前）にフォースロマキャンが可能だ。
斬星狼牙（ざんせいろうが）／構えた後、画面を左右に往復するように高速突進を繰り返す。複数の敵にはヒットしない上、演出中に無敵が無いので、敵が二人以上居る場合は、途中で別の敵に止められて落としてしまう場合がある。1、3段目の出始めにフォースロマキャンが可能だ。

EX	穿踵(せんしゅう)	RC
必殺技	→↓↘+K(空中可)	F

EX	派生αブレード	RC
必殺技	αブレードorβブレードorγブレード中にP	F

EX	派生βブレード	RC
必殺技	αブレードorβブレードorγブレード中にS	F

EX	派生γブレード	RC
必殺技	αブレードorβブレードorγブレード中にHS	F

EX	派生穿踵(せんしゅう)	RC
必殺技	ブレードorβブレードorγブレード中にK	F

EX 覚醒必殺技	万鬼滅砕(ばんきめっさい)	密着して↓↘→↓↘→+K	RC	F

EX 覚醒必殺技	破翼落凰(はよくらくほう)	空中で↓↘→↓↘→+HS	RC	F

万鬼滅砕（ばんきめっさい）〈N〉／高速で突進し、敵に接近して無数の打撃をたたき込む。突進中に敵が居ないと何もせずに動作を終了する。突進中しか無敵時間が無いため、乱舞中はほかの敵に止められる可能性が高く使いにくい。ダウン復帰不能時間が長く、敵にダウン復帰されることはまず無いので、1対1のときの連続技に使おう。

穿踵（せんしゅう）〈EX〉／〈N〉では派生技だったが、〈EX〉は単発の技となり空中でも出すことが可能。空中版の方が発生が早いので、単発で使う場合はジャンプ直後に低空で出していこう。なお、〈N〉と違ってフォースロマキャンはできない。

派生αブレード／派生βブレード／派生γブレード／派生穿踵（せんしゅう）／αブレード、βブレード、γブレードからの派生技。各技はそれぞれボタンに対応しており、P：αブレード、K：穿踵、S：βブレード、HS：γブレードとなっている。最大2回まで派生を出すことが可能だが、各技が空振りした場合、および穿踵を出した後は派生技を出せないので注意。なお、各技の性能は単発で出した場合とほぼ同じだ（派生γブレード以外はダメージが若干小さい）。

万鬼滅砕（ばんきめっさい）〈EX〉／〈EX〉では移動投げになっている。投げ間合いはあまり広くないものの、出始めから投げ判定発生まで無敵時間がある。また、演出中はチップも投げられた敵も無敵になるので、ほかの敵にジャマされる心配が無い。ガード崩しや割り込みに使おう。

破翼落凰（はよくらくほう）／空中からクナイを6本同時に投げる動作を2回繰り返す。クナイはランダムで攻撃力の高い鉄アレイ、攻撃力の低いチクワが出ることもある。出始めから発生後まで無敵が続くので、相手の対空技つぶしに重宝する。また、ジャンプHSから連続技に組み込める。着地硬直が無いので、低空で出せばスキが小さいぞ。

何が出るかな？で出現するアイテムは個性的なものが多く、それを扱った戦術はまさに独自の世界。通常技も見た目は変だが強力なものばかりだ。

ファウスト FAUST

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡（遠距離）	RC		RC	RC	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃（手前→奥）	ライン移動攻撃（奥→手前）	通常投げ
攻撃ガード中に➡＋攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時［振］・P同時押し	奥ライン時［振］・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC	RC	RC	RC

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
［振］・HS同時押し	［振］・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
	RC	RC	

キャラクターカラー

地上攻撃／立ちKは足元のやられが後ろにあり、攻撃判定が前に長い、けん制と対空を兼ねた主力技。遠距離立ちSはリーチが長くけん制に重宝する。しゃがみHSは最もリーチの長いけん制技で、ガトリングで立ち、しゃがみPを出せば硬直を軽減可能。ヒット時に空中へ吹き飛ばす効果を持つ➡＋Pは、出始めから上半身無敵があるので乱戦時の割り込みや対空に。しゃがみSは攻撃判定が強く、地上の敵にカウンターヒットするとよろけを誘発するので、対地、対空に使える。➡＋HSは発生こそ遅いものの、リーチ、攻撃力に優れた中段攻撃でガード崩しに役立つ。しゃがみPは攻撃発生が早め。中間距離のけん制にアクセントとして交ぜていこう。しゃがみKは下段の3段技で、すべてにジャンプキャンセル可能。接近戦での固めやガード崩しに使うといい。近距離立ちSは連続技の中継に。空振り時の硬直が少ないので、サイクバースト対策になる。

ジャンプ攻撃／ジャンプKはジャンプキャンセル可能なので、空中連続技のつなぎに必須。ジャンプHSはリーチ、攻撃力に優れた技。空中連続技の締めや空対空に。ジャンプDは判定が強力かつ攻撃範囲が広いので、跳び込みやめくり狙いで出すと有効。ジャンプ中⬇＋Kは中段ではないが、跳び込みや固めに使いやすい。出始めは空中フォルトレスでキャンセルでき、空中で急停止が可能。なお、『#RELOAD』と違い着地硬直は無い。

システム共通技／上半身無敵を持つ背後攻撃はカウンターヒット時に壁バウンド効果があり、対空よりは対地の使用が望ましい。ライン移動攻撃はキャンセル、ジャンプキャンセル不可能だが、ガードされても有利なので多用していきたい。ライン飛ばし攻撃は見た目はユニークだが、発生が非常に遅く、使いにくい。ダストは回転中が打撃無敵で、割り込みに使える。足払いは姿勢が低く、中間距離のけん制で使っていこう。

ガトリングコンビネーション

●地上攻撃

- しゃがみK(下)※5 → 遠立ちS → 立ちHS ※2
- 立ちP → →+HS(中)
- 立ちP、立ちK → 近立ちS → 遠立ちS / しゃがみS
- 近立ちS、しゃがみS → 立ちHS / しゃがみHS → →+P ※3、7
- → しゃがみP(下) ※6

●ジャンプ攻撃

- P ⇄ K → S / HS
- S → HS
- 遠立ちS → ダストアタック(中) ※1 / 足払い(下)
- →+P、→+HS 遠立ちS以外の技 → ダストアタック(中) / 足払い(下)
- P、K → D ※1
- ↓+K ※4

※1 キャンセル不能
※2 立ちP、しゃがみPから直接は出せない
※3 しゃがみHSからのみ出せる
※4 相手はしゃがみガード可能
※5 遅めキャンセルでしゃがみPが出る
※6 〈N〉のみガトリング可能
※7 〈EX〉はガトリングできない

EX専用通常技

遠距離立ちS　RC F

特殊技

ジャンプ中↓+K　RC F

何が出るかな？アイテム一覧

ドーナツ / 爆弾 / メテオ / チョコレート / 毒薬 / ハンマー / ちびファウスト / ちびポチョムキン

区分	技名	コマンド
共通 必殺技	何が出るかな？	↓↘→+P
共通 必殺技	レレレの突き	←↙↓↘→+K
共通 必殺技	引き戻し	レレレの突き中に←
Normal 必殺技	オイッス！	引き戻し中に↓↘→+P
Normal 必殺技	声が小さい	オイッス！中に↓↘→+P
Normal 必殺技	もう一丁オイッス！	声が小さい中に↓↘→+P
共通 必殺技	槍点遠心乱舞	↓↘→+S
共通 必殺技	前方移動	槍点遠心乱舞中に→→
共通 必殺技	後方移動	槍点遠心乱舞中に←←

EXキャラ通常技／遠距離立ちSのモーションが変更され、『GGX』のものに。〈N〉に比べ打点はやや高いが硬直は少なく、主力のけん制に使える。しゃがみHSはガトリングで立ち、しゃがみPを出せなくなったので、何が出るかな？を出せないときの使用は控えめに。→+Pは攻撃発生が遅くなり、キャンセル不能なので使いにくい。ジャンプ中↓+Kは攻撃レベルが3と低いので、高い打点で当てると反撃を受けやすい。出始めをフォルトレスでキャンセルするのがメインになるだろう。

何が出るかな？／胸元からアイテムを取り出して放り投げる。全体動作が短く、アイテムは放物線を描くように飛ぶ。通常版のほか、槍点遠心乱舞後のメス乗り中にも出せる。アイテムは7種類+EX専用1種類からランダムで出現。各アイテムの性能を解説すると……、

●ドーナツ＆チョコレート／敵味方を問わず、取ると体力が回復する。ドーナツはファウストの目の前、チョコレートは遠くに向かって落ちる。

●ハンマー／放物線を描く飛び道具。気絶値、攻撃レベルが高く、カウンターヒット時はダウン復帰不能時間が長い。防御手段として強力だ。

●ちびファウスト／上空からゆっくりと下降し、着地後に前進する。前進中は飛び道具と相殺する。

●時限爆弾／地面に着地し、約2秒後に爆発する。ダメージが高く、ヒット時はダウン復帰不能。ただし、敵味方を問わず攻撃が当たるので注意。

●メテオ／約3秒後に隕石が落ちてくる。隕石は自身の近くに降り、自分以外のキャラのみに当たる。

●毒薬／地面に煙が出てから攻撃判定が出現。くらった敵は約6秒間体力が少しずつ減少していく。

●ちびポチョムキン／〈EX〉専用のアイテムで、出現確率は限りなく低い。基本的な性質はちびファウストと同じで真下に落下して前進するが、当たった敵のテンションゲージがMAXになる。

なお、ちびファウスト、ちびポチョムキンが前進しているとき以外は、画面にアイテムがある限り何が出るかな？は出せない。また、アイテム出現中にライン移動をすると、移動前のラインにあったアイテムは消える。毒薬やメテオなどが出たら、攻撃判定が発生してからライン移動をするなど、任意でアイテムを消せる性質をうまく使おう。

レレレの突き→引き戻し→オイッス！〈N〉→声が小さい〈N〉→もう一丁オイッス！／メスで突きを繰り出す。画面端近くまで届くので、強力なけん制技になる。引き戻し中はファウスト、敵共に無敵で、引き戻し後は有利なので近距離立ちSや立ちKで追撃可能。周囲に複数の敵が居る場合は追撃しないのもアリ。なお、〈EX〉は引き戻しまでしかできない。もう一丁オイッス！は高空で攻撃できるので、ほかの敵にカットされにくい。

槍点遠心乱舞／メスにつかまり振り子のように体当たりをする技。攻撃後はメスに乗ったままの状態に移行し、ここから様々な技へ派生する。メス乗り状態はレバーを下に入れるか、一定時間たつと自動的に解除される。後ろに下がったときと、前に出たときに攻撃判定が発生するので、背後の敵に攻撃が当たることを意識しておこう。

前方移動／前に体当たりする。カウンターヒット時は壁バウンドを誘発し、追撃を決められる。

後方移動／後ろに体当たりする。こちらもフォローに使ったり、背後の敵に攻撃する際に使う。

くびびよーん／攻撃力は高いが当てづらい技。

ぐろーいんぐふらわー／頭に花を咲かし、テンションゲージを増加させる。花に攻撃判定がある。

華だろ？俺、華だろ？／足元から人面華が咲く。下段判定で、カウンターヒット時は上に吹き飛ぶ。

愛／紙袋に爆弾を入れて投げ、地面やキャラに触れると爆発。投げたファウスト自身や、敵味方を問わずにヒットする。なお、紙袋を投げた瞬間にフォースロマキャンが可能だ。

ごーいんぐまいうぇい／体を回転させて体当たりする技。空中版と槍点遠心乱舞後の派生版があり、性能が異なる。前者は下降してから上昇する軌道で進み、下降中に地面に着地するように出せばスキは小さい。派生版は主に連続技用だが、多段技なので適当に出してみるのも面白い。なお、派生版は攻撃終了直後にフォースロマキャン可能。

前（後ろ）からいきますよ／布に身を隠し、いきなりドアから出る。出現位置は消えたときのライン上に居た最も近い敵をサーチし、そこを中心に出現する。消えている間は無敵で、攻撃発生直前まで対打撃無敵。ドアは複数の敵にヒットし、攻撃発生直後にフォースロマキャン可能。

Normal 覚醒必殺技 **刺激的絶命拳** ↓↘→↓↘→+S RC FR

天使

EX 必殺技 **声が小さい！** 密着して↓↘→+HS RC F

投げ失敗

EX 必殺技 **オイッス！** 空中で↓↘→+HS RC F

EX 必殺技 **メッタ斬り** ↓↙←+HS RC F

EX 必殺技 **真・槍点遠心乱舞** ↓↘→↓↘→+S RC F

上からいきますよ／布に身を隠し、上空から真下に落下する。出現位置は、前（後ろ）からいきますよと同じく、同ライン上で最も近い敵をサーチする。空中ガード不能かつ中段技で、カウンターヒット時は地面バウンドを誘発する意外に強い技。
メッタ斬り〈N〉／メスを回して切り刻む。コマンド完成時にガード不能の打撃を出す技で、発生がやや遅いためつぶされてしまう場合もある。投げ間合いが広く、ヒット時はダウンを奪える。なお、失敗時のスキは大きめなので注意しよう。
な・な・な・なにがでるかな！／何が出るかな？の覚醒必殺技版でアイテムを4連続で投げる。アイテムの出現率はランダムで、ライン移動で消えるのも同じ。唯一の違いはアイテムが画面に出ていても使えること。覚えておこう。
刺激的絶命拳〈N〉／地面をクロールで泳ぐ覚醒必殺技で、攻撃発生まで無敵かつ低姿勢。ヒット時は四つの宝箱が出現。宝箱には死神（攻撃力小、中、大）と天使がランダムで入っており、左から順にP～HSのボタンに対応。ヒットした相手が任意に選択できるが、一定時間経過すると自動的に死神（攻撃力中）が選択される。死神が出たときは攻撃成功、天使が出たときは自身が少量のダメージを受けて上空へ吹き飛ぶ。なお、演出中は自身も対象も無敵状態。また、ガード、空振り時の動作終了ポーズ中はフォースロマキャンが可能。
声が小さい！〈EX〉／投げ技と同条件で出すことができる、発生がやや遅めのガード不能の打撃技。ヒット時は一定時間ダウン復帰不能の状態で浮かす。ただし、20%の基底ダメージ補正が掛かるので追撃してもダメージは低い。
オイッス！〈EX〉／空中からチョップでたたき付ける技。カウンターヒット時は地面バウンドを誘発する。攻撃発生が遅めなので当てにくい。
メッタ斬り〈EX〉／〈N〉と違い、攻撃する打撃技。こちらはガード可能だ。
真・槍点遠心乱舞／槍点遠心乱舞の覚醒必殺技版で、振り子のように動いて数回攻撃をする。出始めから無敵時間はあるが、攻撃発生前に切れる。動作中はレバーの左右である程度は移動できる。また、動作終了後は自動でメスから降りる。攻撃範囲が広く、複数の敵にヒットする便利な技だ。

〈N〉はガードキャンセル技を使った防御的な戦法が可能。〈EX〉は〈N〉のガードキャンセル技が通常時用の技になるので、攻め手が増えているぞ。

梅喧 BAIKEN

※ジャンプS・HS同時押しは〈N〉のみフォースロマキャン可能。

地上攻撃／中間距離でのけん制には、ジャンプキャンセル可能な遠距離立ちS、ガードさせた後も有利となるしゃがみSが有効。また、しゃがみHSは技後のスキが大きいものの、上～横方向に判定が強く、空中ヒット、もしくは地上でカウンターヒットした場合は、ジャンプキャンセルから追撃できる。対空技にもなり地上のけん制技に対しても強いので、うまく使っていきたい。近距離戦では発生の早いしゃがみK、連打の効く立ちPが主軸。後者をガードさせた後は、投げられ判定が無くなる➡+Kと通常投げで二択を迫りたい。なお、➡+Kはガードさせて有利で、カウンターヒット時はよろけを誘発する強力な技だ。上半身無敵の➡+Pは、攻撃判定が低い位置にあるため、対空技として使うのであれば引き付ける必要がある。

ジャンプ攻撃／地上の相手に跳び込む際は、下方向に強力な判定を持つジャンプHSがオススメ。高めに当てて、キャンセル空中畳替しで攻勢を維持しよう。ジャンプSは横へのリーチが長く、判定が強い。先端を当てるように出せば、地上、空中の相手問わず使っていける。ジャンプKはヒット時に相手を浮かす効果があり、ジャンプキャンセル可能なので空中連続技のつなぎに使おう。ジャンプPは発生が早く、横方向に強い。連打も効くので、距離が近いときの空対空に使いたい。ジャンプDは威力が高く、壁バウンドを誘発。フォースロマキャンと合わせて、空中連続技での使用が主。

システム共通技／足払いはけん制、連続技の始動など、様々な用途がある。ガードされても各種キャンセルでフォローできるので、積極的に使いたい。ライン移動攻撃はキャンセルできない代わりに、ガードさせれば有利。ライン飛ばし攻撃はリーチが短いものの発生に優れるため、地上連続技に組み込むと強力。背後攻撃は上半身無敵で上方向に判定が大きく、背後への対空技に使える。通常投げは画面端に向けて投げれば追撃できる。

共通　**畳替し(たたみがえし)**
必殺技　↓↘→+K(空中可)

共通　**妖斬扇(ようざんせん)**
必殺技　空中で→↓↘+S

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

共通　**妖刺陣(ようしじん)**
必殺技　〈N〉ガード中に←↙↓+P／〈EX〉←↓↙+P

共通　**裂羅(さくら)**
必殺技　〈N〉ガード中に←↙↓+S／〈EX〉←↓↙+S

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

共通　**回り込み(まわりこみ)**
必殺技　〈N〉ガード中に←↙↓+K／〈EX〉←↓↙+K

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

共通　**爵走(すずらん)**
必殺技　→↘↓↙←+K

EXキャラ通常技／〈N〉の主力技がのきなみ変更を受けている〈EX〉。→+Kは投げられ判定があり、攻撃レベルが3なので、ガードさせても不利。ジャンプHSも攻撃レベルが3となり、立ち状態の相手に決めても空中畳替しが連続ヒットしない。またジャンプDはフォースロマキャンが不可能。

畳替し(たたみがえし)／足から畳を発生させる必殺技。連続技として使え、状況によっては追撃可能。空中版は畳が地面に着くまで判定が持続する。空中バックダッシュから出して接近を阻むといい。地上、空中共にフォースロマキャン可能。

妖斬扇(ようざんせん)〈N〉／鉄扇で攻撃する空中専用技。発生早くしゃがみガード不能で、ジャンプ直後に出せば強力な中段として使える。地上ヒット時はダウンを奪えるぞ。着地するまで無防備だが、技の後半でフォースロマキャン可能。

妖刺陣(ようしじん)／暗器を伸ばして攻撃する。発生が早く、カウンターヒット時は相手を浮せられるので、追撃で大ダメージを与えられる。〈N〉はガードキャンセル技で、出始めに全身無敵があるものの、すぐに上半身無敵となるので、足元を狙う攻撃以外に対して使うのが有効。ただし、ノーマルヒット、ガード時とも反撃を受けてしまう。〈EX〉版は発生まで上半身無敵なので対空技に使えるが、空中ガードは可能。ノーマルヒット時も相手を浮かせるが、すぐにダウン復帰されてしまう。

裂羅(さくら)／気合を込めた突きを繰り出す。攻撃後のスキは大きいが、発生まで無敵が持続する上に発生が早く、地上ヒット時はダウンを奪える。ガードキャンセル技の〈N〉はフォースロマキャン可能。使いこなせればリスクは小さい。通常時に出せる〈EX〉は、攻守を切り返すために使おう。ガードされた際はロマキャンでフォローしたい。

回り込み(まわりこみ)／素早く前方に移動する。動作開始から無敵があり、後半部分まで持続する。移動中は相手の裏に回れるのが特徴。〈N〉は敵に囲まれたとき、安全な場所へ逃げるために使おう。後半部分でフォースロマキャンが可能だ。〈EX〉は技後のスキが非常に大きいので使いにくい。

爵走(すずらん)／立ちガード可能な技を防ぎつつ走る移動技。終わり際にスキがあり、下段に弱いが、接近に成功した際は投げを狙うのが効果的。

蚊鉤（かばり）→鉄斬扇（てつざんせん）／蚊鉤は鉤爪を伸ばして攻撃する。発生は若干遅いものの、当たった相手を引き寄せる効果があり、ヒット時はよろけを誘発、ガードされてもこちらが有利という優秀な技。〈N〉であれば、ガードさせた後に➡+Kと投げで二択をかけるのが有効となる。リーチが長く飛び道具のような印象を受けるが、打撃技扱いなので、相手の飛び道具と相殺しない。

追加技の鉄斬扇は刀を振り回す攻撃。スキが大きいので、蚊鉤のヒットを確認してからつなぎたい。ヒット時は若干浮かしつつもダウンを奪えるので、テンションゲージに余裕があればロマキャンからの追撃を狙おう。また、カウンターヒット時は相手を浮かせられる。蚊鉤をガードさせた後の選択肢としてたまに使ってみるのも悪くない。

連ね三途渡し（つらねさんずわたし）／3連斬りを繰り出す覚醒必殺技。1段目の攻撃判定が発生するまで無敵なので、相手の攻めを切り返す目的で使える。ガード時のスキは非常に小さいが、直前ガードされると次の斬りに対して割り込まれてしまう。複数の敵にヒットするので、多人数対戦では積極的に狙っていきたい。

縛（ばく）／相手にステータス異常を起こす覚醒必殺技。ボタンに対応した4種類の効果があり、

P（亀）＝相手のジャンプを封印する
K（麟）＝相手の必殺技を封印する
S（龍）＝相手の攻撃力を下げる
HS（鳳）＝相手の防御力を下げる

となっている。複数の敵にヒットさせることができ、その際は当然、決まった相手全員にステータス異常を起こす。敵に囲まれないように立ち回ることが要求される本作では、ジャンプを封印できる亀が特に有効だ。ガードキャンセル技である〈N〉はコマンド完成から技が終了するまで対打撃無敵時間が続くため、技を出す際に生じるリスクは皆無。混戦に巻き込まれたときに使い、多くの敵を巻き込んでやろう。なお、ステータス異常効果は、ゲーム中の数値で約15カウント持続する。

常時出せる〈EX〉は無敵時間が一切無く、効果時間も〈N〉と比べると短い8カウント。それでも、連続技に組み込んだり、ダウン追い打ちとして使用したりと、能動的に決められるのが強みだ。

三枚畳替し（さんまいたたみがえし）／畳を3枚連ねて発生させる飛び道具系の必殺技。通常の畳替しと比べて発生が遅いため連続技に組み込むのは難しく、技後のスキも大きくなっているので、ヒットしても追撃はできない。その代わり、かなりの広範囲を一気に攻撃できるので、乱戦しているところに目掛けて放つなど、特に多人数対戦で役に立つ。一瞬で3ヒット分の判定が発生するので、大勢の敵を攻撃できるのだ。

妖斬扇（ようざんせん）〈EX〉／『GGX』のモーションになっている〈EX〉の妖斬扇だが、あのころとは違って、無敵時間は存在しない。〈N〉と同じく、地上ヒット時はダウンを誘発することができるが、フォースロマキャンは不可能。なお、〈N〉よりもリーチが短いため、ジャンプ直後に出してしゃがんでいる相手に決めるには、より正確なコマンド入力が要求される。さらに、決まった後の浮きが低いので、ロマキャンからの連続技も難しくなっていることを覚えておこう。

斬凶輅（ざくろ）／暗器で相手を捕らえて攻撃する必殺技。対空投げ扱いなので、たとえ空中フォルトレスでも防がれることはない。その代わりに、空中に居る相手以外を捕らえることできないので注意。発生が早いので連続技に使っていける上、決まった後は確実にダウンを奪えるので、垂直ジャンプから畳替しを重ねての攻めが可能なほか、ダウン追い打ちとして各種縛を決めることもできる。ロマキャンから追撃できるが、基底ダメージ補正が50%も掛かってしまうのでやめておいた方が無難。なお、この技はロマキャンしない限りくらった相手が地面に落ちる直前まで無敵状態となっているので、ほかのプレイヤーが追撃を狙う際は注意が必要だ。

殺陣瞬幕（たてしゅんまく）／刀で一閃する投げ系覚醒必殺技。暗転するまでに15フレーム掛かり、その間は無防備。さらにここに攻撃を受けた場合、何事も無かったようにテンションゲージを消費してしまう。その代わり、暗転してしまえば確実につかめるのが利点。投げ間合いもなかなか広いので、立ちPなどから連係に組み込み、相手の投げ間合い外から仕掛けるのが有効な使い方。

ダッシュのスピードが速く、相手に接近する能力は天下一品。ノーマルキャラとEXキャラでは大幅に技性能が変わるので、全く違う闘い方が必要だ。

蔵土縁 紗夢

JAM KURADOBERI

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
レバー➡(遠距離)	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	

※しゃがみS・HS同時押しは〈N〉のみフォースロマキャン可能。

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に●+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

地上攻撃／立ちKは発生が早く下段判定なので、連続技の始動に最適。ただし、基底ダメージ補正が80％掛かるので、この技から連続技を決めても大ダメージは望めない。➡+Pには一定時間上半身に無敵があるため、主に対空技として使おう。しかし、空振り時のスキが多いので注意。➡+Kはヒット時に相手を強制で立ちやられ状態にさせる特殊な攻撃。低空空中ダッシュや龍刃を使った連続技へのつなぎに重宝する技といえる。

遠距離立ちSは紗夢の通常技の中ではリーチが長く、優秀なけん制技になる。さらにジャンプキャンセルできるので攻めの起点に使える。しゃがみSはリーチが短いものの攻撃判定が強く、カウンターヒットさせるとよろけを誘発できる。立ちHSは発生が遅くリーチは短いが、相手を強制的にしゃがみやられにさせるヒット効果を持つ。

ジャンプ攻撃／ジャンプPは発生が早く、空中ダッシュから奇襲を仕掛ける際に最適。ジャンプKはリーチが長いので、横方向への空対空に。一方、ジャンプSは真上方向へ鋭い判定を持つので、頭上の相手を迎撃するのに使える。

ジャンプHSは攻撃判定の持続時間が長いので、跳び込みや空対空など多方面で役立つ。空中の相手に低い位置でカウンターヒットさせたら、素早く追撃をしよう。ジャンプDは発生は遅いものの、2ヒットする上にカウンターヒットさせると壁バウンドを誘発する。ジャンプPとともに空中ダッシュによる奇襲に組み込もう。

システム共通技／ライン移動攻撃はカウンターヒットさせるとダウンを奪える優れた技。背後攻撃は上半身無敵時間があるが、攻撃判定の位置が低いので対空技には使いにくい。通常投げは手を地面に着いた瞬間にフォースロマキャンすれば、近距離立ちSなどで攻撃を加えられる。空中投げは基本的にダウン復帰されるが、低い位置で決めた場合のみ、遠距離立ちSなどで追撃できる。

EXキャラ通常技／➡+Kは側転しながら蹴りを放つ技。中段判定なので相手のガードを崩すのに役立つ。しゃがみHSは前進しながらの足払いでリーチが長い。立ちガード可能だが、攻撃判定が強い上に攻撃レベルが5なので非常に使いやすい。ただし、空振り時のスキが大きめなので注意したい。➡+HSはヒット後に相手を空中に打ち上げる攻撃。2段目はジャンプキャンセルが可能なので、ヒット後は空中連続技に持ち込める。ジャンプDは〈N〉の逆鱗に似た攻撃。空中の相手にヒットさせると、ダウンさせることができるのが特徴だ。

祓歩（ほちふ）／コマンド入力後に、一定時間下段以外の攻撃を受け止められる、失敗モーションが存在しない当て身技。成立すると緑色に光り、硬直を移動以外（ジャンプやダッシュなど）の行動でキャンセルできる。そのため、相手の攻撃を受け止めることに成功すれば、スキの小さい技にもその硬直中に反撃できるのだ。主にジャンプ攻撃や下段以外のけん制技に対して狙っていこう。

朝凪の呼吸（あさなぎのこきゅう）／龍刃、逆鱗、劒楼閣を強化させる必殺技。それぞれ強化に成功すると、三つの必殺技をかたどったアイコンがテンションゲージの上に表示される。強化する技ごとに全体モーションの大きさが変わり、劒楼閣＜龍刃＜逆鱗の順で硬直が増加。なお、各必殺技とも強化アイコンを1個までしかストックできない。

鷹嬰脚（ほうえいきゃく）／空中で突如軌道を変え、下りながら連続蹴りを放つ。発生が早い上にしゃがみガード不能なので、ジャンプ直後に出せば素早い中段攻撃として使える。初段の蹴りをガードされた場合は連続蹴りを出さずに着地する。

龍刃（りゅうじん）／巨大な気をまとった跳び蹴りで突進する必殺技。技の打点が高いのでしゃがみ状態の相手には空振りしてしまうが、発生が早めで移動距離が長いのが特徴。奇襲に使えるほか、しゃがみHS、➡+Kなど攻撃レベル4以上の通常技からの連続技にも役立つ。一方、空中版は地上版より発生が早く、攻撃レベル1の技からでも連続ヒットするので、空中連続技の締めに最適だ。

強化版はダメージが上がり、一部のキャラのしゃがみ状態にもヒットさせられるほど攻撃判定が大きくなる。ヒット時はダウン復帰不能になるぞ。

逆鱗(げきりん)／ジャンプからのカカト落とし。出始めに無敵時間があり、相手のけん制をかわしつつ攻撃できる。強化版のみダウン復帰不能。**劔楼閣(けんろうかく)**／蹴りを放ちながら上昇する必殺技。地上版、強化版は攻撃発生後まで無敵時間があるので、主にリバーサルに利用していく。強化版はダウン復帰不能なので、連続技の締めに使用しても問題無い。龍刃、逆鱗、劔楼閣の三つの必殺技は、2回までほかの2種類の技へ派生できる特性を持つことを覚えておこう(逆鱗、劔楼閣はヒットorガード時、龍刃はヒット時のみ)。**爆蹴(ばくしゅう)**／低い姿勢で前方に移動する技。ここから下記の四つの必殺技へ派生できる。**回り込み(まわりこみ)**／爆蹴派生技その1。低い姿勢で前方に移動し、相手に接触すると裏に回り込む。〈EX〉は派生技ではなく単体の必殺技。無敵時間があるので、リバーサルでも活用可能だ。**足払い(あしばらい)**／爆蹴派生技その2。スライディングで相手の足元を攻撃する下段判定の必殺技。爆蹴始動のほかの必殺技より発生が早く、さらに通常ヒットでもよろけを誘発する優れた技だ。ちなみにここからは、ガード、ヒットにかかわらず龍刃、逆鱗、劔楼閣へ2回まで派生できる。**百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)**／爆蹴派生技その3。前方に移動しつつ裏拳で攻撃する。連続技に組み込むのは難しいが、スキが小さいので奇襲に使おう。〈EX〉は派生技ではなく単体の必殺技となっており、コマンド入力直後から上半身無敵。打点の高い攻撃を避けるのに役立つ。**千里沁鐘(せんりしんしょう)**／爆蹴派生技その4。前述の百歩沁鐘同様に突進しながら気をまとった裏拳を放つ。突進中に敵に触れると、裏に回り込みつつ反転して攻撃。ガードされた後の状況は有利なので優秀な奇襲技だ。〈EX〉は派生技ではなく単体の必殺技。コマンド入力直後から無敵時間があるので、リバーサルや割り込みに効果的だ。**兆脚鳳凰昇(ちょうきゃくほうおうしょう)**／前方に大きく突進しながらタックルで攻撃する覚醒必殺技。タックルヒット後は打撃を何度かたたき込み、最後は鳳凰をかたどった攻撃で締める。発生が早く、打撃に対して無敵時間を持つので、割り込みやリバーサル、連続技など多方面で活躍する。

懸崩嬢(れんほうきゃく)／掌から巨大な気を放出する覚醒必殺技。攻撃判定が大きく、ガードされてもスキが非常に小さい。複数の敵にヒットするので、乱戦時に適当に出すだけでも強力だ。攻撃発生直前から直後まで無敵時間があるので、すき間の大きい連係に対する割り込みにも利用可能。

激・砕神掌(げき・さいしんしょう)／強力な掌底で相手を上空へ打ち上げる覚醒必殺技。複数の敵にヒットする上、攻撃発生が極端に早く、長い無敵時間を持つので、割り込みやリバーサルに役立つ。2段目をヒットさせた後は追撃が可能だが、特殊な基底ダメージ補正が掛かって、その後の連続技のダメージが50%にダウンしてしまう。

拾歩閃拳(じゅうほせんけん)／投げと同じ条件で出すことができる、無数のパンチを繰り出す必殺技。ガード崩しに使えるが、空振りしたときのスキが大きいので多用は禁物。

万里閃拳(ばんりせんけん)／前方に気の光線を放つ、飛び道具系必殺技。ほかの飛び道具とかち合ったときに相殺しないため遠距離戦では効果的だが、技後の硬直時間が非常に長く、敵にスキを突かれやすいのが難点だ。

激・鳳凰昇(げき・ほうおうしょう)／兆脚鳳凰昇と似た必殺技で、タックル攻撃した後、素早く前後に移動しながら攻撃を加え、最後に鳳凰をかたどった上昇攻撃を放つ。無敵時間がある上に複数の敵にヒットするので、乱戦状態で出すと効果的。最後の上昇攻撃後は相手が一定時間ダウン復帰不能なので、すかさずジャンプ攻撃で追撃しよう。

激・懸崩嬢(げき・れんほうきゃく)／〈N〉の懸崩嬢と同様のグラフィックだが、こちらは単発ヒットになっている。主に乱戦状態のポイントにたたき込むか、➡+HSからの連続技に組み込んでいこう。高い攻撃力に加えて複数の敵にヒットするので、敵をまとめて攻撃できるのが魅力だ。

激・鷹嬰脚(げき・ほうえいきゃく)／鷹嬰脚と似た空中から急降下しつつ多段蹴りを放つ覚醒必殺技。しゃがみガードが可能なのでガード崩しには活用できないが、発生が早いので連続技に組み込みやすい。ただし、1ヒット目の蹴りは連続技のどのタイミングに組み込んでも、75%の基底ダメージ補正が掛かるので注意しておきたい。

〈N〉は、リーチを活かしたけん制と高威力の連続技が魅力的。〈EX〉は、ダッシュが➡に入れている間前進するタイプに。ひと味違った面白さがある。

ジョニー JOHNNY

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
レバー➡（遠距離）	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃（手前→奥）	ライン移動攻撃（奥→手前）	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

地上攻撃／立ちK、遠距離立ちS、立ちHS、➡＋HSの四つの技は、先端部分にやられ判定が無いためけん制に役立つ。特に立ちKと遠距離立ちSはけん制に使いやすい。乱戦では遠距離からリーチの長い➡＋HSをたたき込もう。しゃがみKとしゃがみS、足払いは下段判定。特にしゃがみSはリーチも長いためけん制に強い技。Lv2ミストファイナーへつなぐ技としても重宝するぞ。近距離立ちS、しゃがみHSは近距離戦で使う。近距離立ちSはガードされても有利で、ジャンプキャンセルも掛かる。しゃがみHSは攻撃発生が早く、出したときに後方へ下がるので、相手の投げ技に合わせるといい。ガード、ノーマルヒット時のスキは大きいが、カウンターヒットならばよろけを誘発する。ロマキャンと併用しよう。

➡＋Pは出始めが上半身無敵で、攻撃持続時間が長いという非常に強力な技。ヒット時はジャンプキャンセルをすれば空中連続技が狙える。➡＋Kは高速で移動した後に上方向へ蹴り上げる技。ヒット時は相手を浮かすことができ、空中連続技を狙える。ガードされても有利で、カウンターヒット時は長時間ダウン復帰されないため使いやすい。攻撃直前にフォースロマキャンが可能なので、移動の手段に使うことも可能だ。

ジャンプ攻撃／ジャンプSは横方向へリーチが長く、空対空のけん制に有効。跳び込む際はジャンプHSの先端を当てるようにすると強力だ。ジャンプDは横〜斜め上に強く、お尻の方まで攻撃判定判定がある。ヒット時は相手を横方向へ吹っ飛ばし、ダウン復帰不能時間が長い。

システム共通技／ライン移動攻撃は必殺技によるキャンセルのみ可能。ライン飛ばし攻撃は攻撃レベル2以上の技からヒットするが、リーチが短いためやや使いにくい。背後攻撃はカウンターヒット時に壁バウンドを誘発する。リーチは長いが、上からの攻撃に弱いので使いどころが難しい。

EX専用通常技

立ちK

➡+K

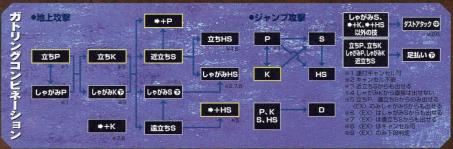
しゃがみHS

EX専用通常技

ジャンプHS

Normal 必殺技 ミストファイナー・上段／居合い抜き
↓↙←+P(押しっぱなし)／ボタン離す

Normal 必殺技 ミストファイナー・中段／居合い抜き
↓↙←+K(押しっぱなし)／ボタン離す

Normal 必殺技 ミストファイナー・下段／居合い抜き
↓↙←+S(押しっぱなし)／ボタン離す

EXキャラ通常技／独自の技がいくつかある〈EX〉。立ちKはリーチは短いものの下段判定。足払いは〈N〉のしゃがみHSのグラフィックで1段技になっていて使いやすい。また、しゃがみHSとジャンプHSは『GGX』のときと同じグラフィックになり、しゃがみHSが攻撃発生の早い2段技、ジャンプHSが下方向に強力な技となっている。➡+Kは〈N〉の立ちKと同じグラフィックで、ややタメてから前進しつつ繰り出すようになっている。出始めから投げ無敵時間があり、ヒット時に相手を横方向へ吹っ飛ばす効果があるぞ。ほかの〈N〉との相違点としては、遠距離立ちSの攻撃発生が早くなっていること、➡+HSのダメージが若干低くなっていることが挙げられる。また、➡+Pは攻撃持続時間が〈N〉よりも長いため強力だ。

ミストファイナー〈N〉／コマンド入力時に居合いの構えを取り、ボタンを放した瞬間に高速で斬りを放つ技。上段は斜め上方向、中段は真横、下段は下段判定で足元を斬りつける。中段はしゃがみガード可能だが横方向へのリーチが最も長い。なお、この技はグリッター イズ ゴールドを当てることで斬りの性能が変化し、1枚当てるとLv2、2枚当てるとLv3になる。そして斬りを1回出すとLv1に戻るようになっている。

Lv1は上段、中段ともにヒット時にダウン復帰が可能、下段は通常技から連続ヒットしない……とどれも使い勝手があまりよくない。上段は技後の硬直時間が短いので、中間距離でジャンプ防止として使ってもいいだろう。

Lv2になると上、中、下どれもがダウン復帰不能になり、中段、下段は相手を垂直に浮かすため連続技を狙っていける。また、攻撃発生がかなり早くなり、攻撃レベル2以上の技から連続ヒットする。また、Lv2は複数の敵にヒットするため、乱戦時にたたき込むといい。

Lv3は高速の斬りを何度も繰り出す技になる。非常に威力が高く、覚醒必殺技と同程度のダメージを期待できる。ただし、上段、中段はダウン復帰可能になることと、地上の相手に上段を使用した場合、初段を当てないとそれ以降がクリーンヒットしない点には注意したい。

前方移動/構えを維持したままゆっくりと前進する動作。→→と入力すると、瞬時に敵をすり抜けて前進することができるが、動作中は[振]入力を受け付けておらず、移動後の硬直時間も長い。

後方移動/構えを維持したままゆっくりと後退する動作。←←入力で瞬時に後方へ下がるが、→→入力と違い、敵をすり抜けることができない。

構えキャンセル/ミストファイナーの構え中にHSボタンを押すと、斬りを出さずに構えを中断することが可能。ミストファイナーのLvが高いほど、構えキャンセルに要する時間が短くなる。

バッカスサイ/一定距離をゆっくり前進する霧を発生させる技。霧は相手に触れると一定時間まとわり付き、付着している間はミストファイナーをガードできなくなる。ちなみに、ミストファイナーであれば〈N〉、〈EX〉は関係無く、さらに別のプレイヤーが出したものもガード不能になる。

グリター イズ ゴールド/放物線を描くコインを投げる技。テンションゲージの上に表示されている枚数分しか使うことができず、1対1だと8枚、ラウンド開始時に自分以外に二人のプレイヤーが居る場合は9枚、三人居る場合は10枚になる。スキが非常に小さいため、連係で活躍する。〈N〉の場合はヒットさせるとミストファイナーのLvを挙げることができるため、特に重要な意味を持つ。〈EX〉では単純に連係以外の使い道は無い。

燕穿牙(えんせんが)/酒瓶を放り投げ、それを斬り付けて刀に炎を発生させる技。2段技で1段目のみヒット時はダウン復帰不能、2段目は非常にリーチの長い攻撃で中段判定となっている。威力が高いので空中連続技に使いやすいが、乱戦時は着地のスキを狙われることも多い。また、昇りで出せば発生の早い中段攻撃として使える。

ディバインブレイド/前方に大きく跳ねながら突進する技。着地までに追加入力をすると、真下に向けて黄色い炎の柱が発生する。追加入力をせずに着地するとスキは大きいが、移動し始めと、追加入力時の2カ所でフォースロマキャンが可能。移動時のフォースロマキャンは、突進の軌道がかなり大きくなるため遠距離から瞬時に接近できる。追加入力時のフォースロマキャンはガードさせれば大幅に有利な状況を作れるため重宝する。

共通
覚醒必殺技
「それが俺の名だ」
→↘↓↙←→+HS
RC

EX
必殺技
ミストファイナー
↓↙←+PorKorS
RC

ミストファイナー・上段
ミストファイナー・中段
ミストファイナー・下段

EX
必殺技
構え切り替え
ミストファイナーの構え中にPorKorS

EX
必殺技
H.I.T.S.→叩き落とし
→↓↘+K→↓↙←+K
RC

H.I.T.S.
叩き落とし

EX
覚醒必殺技
雲張の居合
空中で↓↘→↓↘→+HS
RC

空中ディバインブレイド／地上版の追加入力時の炎の柱のみを出す技。こちらもフォースロマンキャンセルに対応していて、相手の対空技をつぶしつつ連続技や連係に持ち込める。特に画面端の取り合いで強力なので多用していこう。

「それが俺の名だ」／斜め上に刀を突き出し、ヒット時は「J」の文字を描きつつ相手を斬り付ける技。ガードされてもスキが小さく、〈N〉は攻撃発生が早くて攻撃後まで無敵時間があるため非常に強力。割り込みやリバーサルに最適の技だ。一方、〈EX〉になると攻撃発生直前に上半身の無敵時間が切れてしまうため、相手の攻撃につぶされてしまうことがあるので注意。攻撃発生も〈N〉より若干遅くなり、使い勝手が悪くなる。

ミストファイナー〈EX〉／居合いの構えを取り、相手の攻撃を受けると斬りで攻撃する当て身技。Sが下段判定の攻撃、PとKが下段以外の攻撃を当て身可能。当て身成功時は無敵状態で攻撃し、攻撃後は若干のスキがある。また、斬りがヒットすると〈N〉のLv1ミストファイナーと同じ吹っ飛び効果になるが、構えた直後に相手の攻撃を受けると〈N〉のLv2ミストファイナーと同様に、ダウン復帰不能で浮かすことが可能。ただし、〈N〉とは違い、複数の敵には当たらない。この構え直後のミストファイナーに成功すると、グリッター イズ ゴールドを1枚補充できる。

構え切り替え／居合いの構え中は、PorKorSボタンを押すと構え直すことができ、一定時間内なら何回でも構え直しが可能。また、構え中にHSボタンを押せば構えを解除できる。

H.I.T.S.→叩き落とし／上方に大きく蹴り上げを放つ技。出始めから攻撃発生まで無敵時間があり、追加入力の叩き落としにつなげればダウンを奪える。横方向のリーチが短いので連続技には使いにくく、ガード時のスキが大きい。とはいえ、〈EX〉にとっては攻撃後まで無敵時間のある唯一の技なので、ロマキャンとセットで使おう。

雲張の居合／斜め下に刀を突き出し、ヒット時は自分の高さにかかわらず着地して演出に入る技。ヒット後は追撃が可能だが、ヒット時の相手との間合いは演出に入る前と変わらない。よって、なるべく近距離で当てる方が追撃しやすい。

鎖鎌を武器とするキャラクターで、全キャラ屈指のリーチを誇る。接近戦は不得手に見えるが、当て身など反撃技を多く持っているので安心だ。

アクセル=ロウ
AXL LOW

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC・FR	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡（遠距離）	RC	RC	RC	RC・FR	

※➡＋HSは〈N〉のみフォースロマキャン可能。

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃（手前→奥）	ライン移動攻撃（奥→手前）	通常投げ
攻撃ガード中に➡＋攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時【振】・P同時押し	奥ライン時【振】・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC			

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
【振】・HS同時押し	【振】・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
	RC		

キャラクターカラー

地上攻撃／立ちPは画面端から逆側の端近くまで届くメインのけん制技。対地、対空を兼ねるので積極的に振っていきたい。これを主軸にしつつ、対地で下段技のしゃがみPと地上ヒット時によろけを誘発するしゃがみHS、遠距離での対空になる➡＋Kなどを交ぜて立ち回ろう。なお、しゃがみHSは『#RELOAD』同様、フォースロマキャン可能だが、下段攻撃ではなくなったので注意。➡＋Pは上半身無敵の性質を持ち、背後近くの攻撃に対しても判定で勝てるためメインの対空に使う。また、下段のしゃがみKも姿勢が低くなる点を活かせば、対空に使える。ジャンプ攻撃をスカしつつ当てよう。上方向にリーチの長いしゃがみSも併せて使用したい。➡＋HSは突進力のある中段技で、主に固めやほかのキャラとの連携に役立つ。本作では上昇中にフォースロマキャンが可能なので、これを見せつつ着地で下段攻撃を出すといった連係も狙えるぞ。⬊＋Pは下段技で、カウンターヒット時はダウンを奪う。立ちKは連続技の始動、立ちHSは連続技の中継に使おう。

ジャンプ攻撃／発生の早いジャンプP、K、横にリーチの長いジャンプ中➡＋Pは空対空に。横にリーチの長いジャンプSは立ちPと並ぶメインのけん制技。ジャンプHSは跳び込み時に重宝する。ジャンプDは連続技用だ。

システム共通技／上半身無敵の背後攻撃はリーチ、発生共にバランスよく、画面端付近の対空に使える。ライン飛ばし攻撃はジャンプキャンセル&キャンセル可能。上方向へのリーチとダウン復帰不能時間の長さが魅力で、空中連続技を構成するに当たって必須ともいえる。ライン移動攻撃はキャンセルのみ可能で、ヒット、ガードを問わず鎌閃撃（→フォースロマキャン）につなげば攻勢を維持できる。通常投げは投げ後に相手との向きが逆になるので、追撃を狙う際は振り向いておくこと。足払いは連続技やけん制に使うといい。

特殊技

↘+P　RC

特殊技

ジャンプ中→+P　RC

共通 必殺技　鎌閃撃（れんせんげき）

〈N〉←タメ→+S／〈EX〉↓↙←+HS　FR

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

共通 必殺技　曲鎖撃（きょくさげき）

鎌閃撃中に↑or↓入れっぱなし　RC

共通 必殺技　旋鎖撃（せんさげき）

〈N〉鎌閃撃中に↓or↘入れっぱなし／〈EX〉↓↘→+S　RC

共通 必殺技　アクセルボンバー

空中で→↓↘+HS　RC

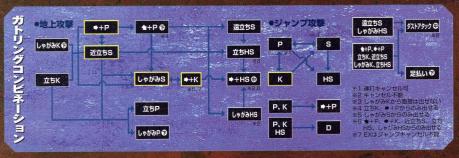
共通 必殺技　天放石 上段（てんほうせき じょうだん）

↓↙←+P

共通 必殺技　天放石 下段（てんほうせき げだん）

↓↙←+K

共通 必殺技　蜂巣箱（はちすばこ）

→↓↘+P　RC

EXキャラ通常技／立ちP、しゃがみHSは〈N〉よりも若干硬直が長いものの、主力技であることには何ら変わり無い。→+HSはフォースロマキャンが不可能となっている。

鎌閃撃（れんせんげき）／身をかがめつつ鎖鎌を閃光のように走らせる技。飛び道具扱いで、ヒット時はダウンを奪える。3ヒット分の攻撃判定があり、ほかの飛び道具を打ち消しつつ攻撃できるほか、複数の敵に当たることもあるため、使い勝手がいい。〈N〉は出始めにフォースロマキャンが可能で、固めや連続技に重宝するほか、曲鎖撃、旋鎖撃に派生可能。〈EX〉はタメが必要無いコマンドで出せるため連発できる。ただし、フォースロマキャンは不可能で、派生できるのは曲鎖撃のみ。

曲鎖撃（きょくさげき）／鎌閃撃の派生技で、鎖鎌を弧の軌道で引き戻す。硬直時間が短く、空中ガード不能なので、鎌閃撃をガードされたり、ジャンプでかわされたときのフォローに役立つ。

旋鎖撃（せんさげき）／手元で鎌を回転させる技。『#RELOAD』と違って下段判定なのは1段目のみだが、ヒット時はダウンを奪える。画面端近くでの固めに使えばスキが小さく、ガードバランスを上昇させるのに効果的だ。〈EX〉は単体の必殺技となるが、全段立ちガード可能で、ヒット後はダウン復帰されてしまう。

アクセルボンバー／上方向に向かって上昇しつつラリアットを出す。ダウン復帰不能時間が長いので、画面端での連続技に使っていこう。

天放石 上段（てんほうせき じょうだん）／鎖鎌を構え、上・中段攻撃を受けると反撃に移行する当て身技で、反撃成功時は動作終了まで無敵。当て身が可能になるのは技を出してから若干後なので注意しよう。乱戦時や対空で使うと強力だ。

天放石 下段（てんほうせき げだん）／こちらは下段判定の技を取る当て身技で、基本的な性能は天放石 上段と同じ。空振り時の硬直はこちらの方が小さいが、使用頻度は低いだろう。

蜂巣箱（はちすばこ）／飛び道具を含む敵の上・中段攻撃を受けると、反撃技を出す。ヒット時は壁バウンドを誘発するので追撃が決められる。当て身が可能になる時間は出始めてからわずかに後なのでリバーサルには不向き。

弁天刈り（べんてんがり）→追加アクセルボンバー〈N〉／弁天刈りは斜め上前方に向かって鎖鎌を振る技。Sは出始めから攻撃発生直前まで無敵があるため、リバーサルに重宝する。HSは対投げ無敵時間のみあり、追加入力でアクセルボンバーに移行可能。割り込みなどの切り返しにS、連続技にHSと、用途に応じて使い分けていこう。

羅鐘旋（らしょうせん）／ガード不能の飛び道具を発射する。発生はやや遅く、射程は画面の半分程度だが、弾速は速め。ヒット時は相手を爆破する演出に移行し、動作終了まで無敵。なお、爆発後に吹き飛んだ相手に追撃は決められない。

フィールドに居る敵が全員ダウンした状態のときは技を出せないという性質を持つが、アクセル以外に一人でも立っていれば出せるため、状況によっては起き上がりにガード不能の飛び道具を重ねられる。多人数対戦という本作のシステムにマッチした強力な技といえよう。

雷影鎖撃（らいえいさげき）〈N〉／Sは跳び上がりつつ一定距離を進んだ後、背後に向かって鎖鎌を振り下ろす。ヒット時はダウンを奪える。本作のシステムではガード方向を揺さぶることはできないが、視覚的に惑わせられる点と、反撃されにくい点が優秀といえる。HSは画面外まで跳び上がり、約3秒後に振ってくる。レバーの左右で落ちる位置を任意に調整でき、着地した瞬間にフォースロマキャンが可能。反撃は受けやすいが、敵の背後に落ちるなど工夫をすればフォローできる。本作ではそこそこ使える技だろう。

百重鎌焼（びゃくえれんしょう）〈N〉／炎をまとった鎌を回転させた後、その鎌を一直線に飛ばす覚醒必殺技。発生こそ若干遅いが、出始めから無敵時間がある上に、正面だけでなく背後にも攻撃判定があるという優れ技だ。複数の敵にヒットするので乱戦時に使いやすく、攻撃力も高い。

白波の焔（しらなみのほむら）／蜂巣箱成功時に派生できる覚醒必殺技で、鎖鎌を一直線に伸ばした後、真上に向かって振り上げて爆発させる。鎖鎌を左右に伸ばすため攻撃範囲が広く、同ラインに居る敵をまとめて攻撃できるのが利点。ヒット時はダウン復帰不能となるので、追撃が決められる。チャンスがあれば狙っていきたい技だ。

EX 必殺技 **弁天刈り（べんてんがり）→追加アクセルボンバー**
→↓↘+SorHS（Sのみ3回連続入力）→弁天刈り（HSのみ）中に→↓↘+HS　RC

S　HS　追加アクセルボンバー

EX 必殺技 **怒突（どとつ）**
↓↘→+K　RC

EX 必殺技 **雷影鎖撃（らいえいさげき）**
空中で→↓↘+S　RC FR

EX 覚醒必殺技 **百重鎌焼（びゃくえれんしょう）**
↓↘→↘↓↙←+HS　RC

EX 覚醒必殺技 **鷹爪連斬（ようそうれんざん）**
↓↘→↘↓↙←+K　RC

弁天刈り（べんてんがり）→追加アクセルボンバー〈EX〉／前方斜め上に向かって鎖鎌を伸ばす。S版は〈N〉同様出始めから攻撃発生まで無敵時間があるが、攻撃位置が高いので地上の相手にはやや当てにくい。また、ヒット時のみ追加入力が可能で、最大3回まで同じ技を出せる。追加入力のおかげで複数の敵にも攻撃を当てられるので、接近戦では積極的に出したい。HS版は〈N〉と同じだ。
怒突（どとつ）／低い姿勢で突進し、頭突きを決める必殺技。地上ヒット時はダストヒット時と同じやられになるので、ホーミングジャンプからダストと同様の連続技を決められる。また、突進時の姿勢が低いおかげで敵のけん制技に打ち勝ちやすい。ガトリングから連続技に組み込むのはもちろん、中間距離から不意に出していくのも有効。終わり際を当てればスキも小さく使いやすい。
雷影鎖撃（らいえいさげき）〈EX〉／空中でコマンドを入力した時点で、〈N〉のHSと同じ落下モーションで真下に落下する。基本的な性能は〈N〉と同じで、着地時にフォースロマキャンが可能。落下位置の調整はできないが、ダッシュジャンプから出せば勢いが付くので多少だが前に進むようになる。攻撃範囲が広く、多段技なので、フォースロマキャンすることを前提で使えば、複数の敵を攻撃するために使えなくもない。
百重鎌焼（びゃくえれんしょう）〈EX〉／炎を立てて鎖鎌を回すまでは〈N〉と同じだが、その後アクセルボンバーのモーションで上昇する。基本的な性能は〈N〉と同じで、複数の敵を巻き込んで攻撃できるが、ダウン復帰されてしまう。最後の演出が単発になったので、ロマキャンから連続技を決める際に補正を受けにくいのが唯一の長所か。
鷹爪連斬（ようそうれんざん）／突進動作で敵に接近して、連続打撃をたたき込んだ後、怒突でフィニッシュする。出始めから無敵時間があるので、一定の距離内で攻撃を開始すれば攻撃発生後まで無敵が続く。怒突部分が地上でヒットすれば相手はダストと同じやられになり、ホーミングジャンプからダストと同様の連続技を決められるぞ。無敵時間を活かした割り込みや、連続技に組み込むのが主な使用方法だ。ただし、複数の敵が居る場合は止められる可能性が高いので1対1で使おう。

トリッキーな技を多く持つ闇慈は、ガードポイントと一誠奥義「彩」が強力。<EX>になると技の性質が<N>と若干変わるので要チェックだ。

御津 闇慈
ANJI MITO

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー➡（遠距離）					

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し

ライン移動攻撃（手前→奥）
手前ライン時[振]・P同時押し

ライン移動攻撃（奥→手前）
奥ライン時[振]・P同時押し

通常投げ
地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

ライン移動
[振]・HS同時押し

ライン飛ばし攻撃
[振]・S同時押し

背後攻撃
K・S同時押し

空中投げ
空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

キャラクターカラー

地上攻撃／闇慈の通常技で特筆すべきは、しゃがみHS、立ちHS、遠距離立ちS、➡+K、➡+HSの五つ。この五つの地上技は、攻撃発生前の特定のタイミングで、相手の打撃を受け止めつつ攻撃が可能だ（以下：ガードポイント）。しゃがみHSは下段判定の技のみを、それ以外の技は下段判定以外の技を受け止めることができるぞ。

中間距離では攻撃判定の大きい遠距離立ちSと、立ちHSが主力。また、前進しつつ攻撃できる➡+HSも有力だ。➡+HSはフォースロマキャンに対応しているので、そのタイミングを覚えておこう。近距離では連打の効くしゃがみPのほか、下段判定のしゃがみK、しゃがみS、足払いが主力。しゃがみSは後方にも攻撃判定があるため、振り向かずに背後を攻撃できる。近距離立ちSはガードされても有利な状態を作れるぞ。

立ちPは対空として機能する唯一の技。全体モーションが小さいので空振りが気にならず、相手の空中ダッシュや斜め前への跳び込みに強力だ。

➡+Pは対空として使えるほど上半身無敵の性能が良くないので注意。しかし、前方へのリーチが長くカウンターヒット時はよろけを誘発できるという利点がある。➡+Kはカウンターヒット時に相手を浮かすため、近距離で使いやすい。

ジャンプ攻撃／ジャンプSは扇子の部分にやられ判定が無いので、先端を当てるように使うと強力。空中ヒット時に相手を下方向へ吹っ飛ばすジャンプHSは、めくり能力があるため相手の真上で使えば振り向く必要が無い。ジャンプDは技後に後ろへ戻る軌道を取るため、ジャンプの軌道変化に活用可能。画面端を取る攻防の中で重宝するぞ。

システム共通技／ライン移動攻撃は必殺技でキャンセル可能だが、通常ヒット時はつながる技が無いのが残念。ライン飛ばし攻撃は攻撃発生が早く、連続技に重宝する。なお、空中投げは追撃可能で、デッドアングルは動作終了まで無敵状態。

EX専用通常技

➡+P　RC F

共通 必殺技　疾(しつ)

↓↘→+P　RC FR

ガード後

Normal 必殺技　風神(ふうじん)

↓↘→+SorHS　RC FR

S

HS

※HSのみフォースロマキャン可能

共通 必殺技　一足飛び(いっそくとび)

風神中にKorHS　RC F

Normal 必殺技　針・壱式(しん・いちしき)

風神中にP　RC FR

共通 必殺技　凪刃(なぎは)

風神中にS　RC F

共通 必殺技　針・弐式(しん・にしき)

空中で↓↙←+P　RC FR

※〈N〉のみフォースロマキャン可能

EXキャラ通常技／➡+Pが『GGX』と同じ中段攻撃になっているのが最大の特徴。攻撃発生は遅く、ここからのガトリングも無いため使いにくい。キャンセルが掛かるので風神や疾へつなぐといい。

これ以外ではいくつかの通常技に細かい違いが見られる。立ちHSと近距離立ちSは、どちらも〈N〉より攻撃発生が若干遅くなっているが、ガトリングで連続ヒットする組み合わせに差は無いのであまり気にしなくてもいいだろう。また、➡+Kの硬直時間がやや長くなり、空振り時に次の技を出しにくい。ジャンプDも➡+Kと同様に、〈N〉よりも硬直時間が若干長いぞ。ジャンプ軌道を変化させて次のジャンプ攻撃を出すには、やや高めでジャンプDを出す必要があるので注意したい。

疾(しつ)／蝶の形をした飛び道具を出す技。蝶は一定距離進むか、本体がダメージを受けると消滅。ガードさせると上方へ跳ね返って落下する(落下時は中段判定)。蝶が出た瞬間にフォースロマキャンが可能なため連係に重宝するぞ。なお、相手にガードさせた瞬間に入力すれば、画面上に疾が残っているにもかかわらず、疾をもう一発出せる。

風神(ふうじん)／突進後に扇子を広げて攻撃する技。相手に触れた場合は動作終了まで後述の派生技に移行できる。Sは攻撃レベル4以上の技から連続技になり、空中ヒット時はダウン復帰不能。HSは連続技には使えないが、出始めに打撃技に対する無敵時間があり、攻撃直前でフォースロマキャンが可能。ヒット時は壁バウンドを誘発する。

一足飛び(いっそくとび)／風神からの派生技で、小さく跳んで前方に移動する技。Kはそのまま正面に、HSは振り向きつつ逆に移動する。

針・壱式(しん・いちしき)／〈N〉は風神からの派生、〈EX〉は単体の必殺技で、垂直にジャンプして6本の扇子を投げる。攻撃範囲が広くてスキが少ないため、特に〈EX〉はけん制として有効。

凪刃(なぎは)／風神からの派生技の一つで下段判定のなぎ払いで攻撃する。〈N〉のS風神、〈EX〉のHS風神から連続ヒットしてダウンを奪える。ガードされると反撃を受けやすい。

針・弐式(しん・にしき)／空中で停滞しつつ、斜め下に球体を形成して攻撃する技。しゃがみガード不能で、4段目後にフォースロマキャンが可能。

紅（こう）／通常技解説で述べたガードポイントで攻撃を受け止めたときに出せる派生技で、上昇しながら攻撃し、ダウンを奪える。無敵時間は無いが攻撃発生が非常に早いため、ヒットさせやすい。また、上昇時の攻撃判定が広く、攻撃後は着地前にフォルトレスが可能で反撃を受けにくい。ガードポイントの成功を確認してからPを押しても遅い場合がほとんどなので、通常技を出すときにPもワンセットで押しておくといい。

陰（おん）／斜め上に跳び上がり、空中の相手をつかむ技。ヒットすると大きな扇子に包んで攻撃し、相手はダウン復帰不能で落下する。ここに追撃することも可能だ。対空として使うのはかなり難しいが、威力が非常に高いため連続技で重宝する。また、攻撃発生の瞬間にフォースロマキャンが可能で、ヒット時はフォースロマキャンができない。このため陰を出すときは毎回フォースロマキャンを入力しておけば、陰の直前にサイクバーストをされてもガードできるぞ。

戒（かい）／小さくジャンプした後に踏み付けて攻撃する技。ヒット時はP、Kともに相手を浮かすことができ追撃が可能で、ガードされると若干不利な状況になる。Kはヒット時に地面バウンドを誘発し、直接陰を決められるため大ダメージが期待できるが、全体モーションはやや大きめ。P、K共に相手の背後に落下する間合いで使っていこう。

一誠奥義「彩」（いっせいおうぎ・さい）／前方に多段技の巨大な扇子を発生させ、ヒット時は最後に扇子を閉じて攻撃する技。技後にジャンプ攻撃などで追撃でき、威力が高いため使いやすい。そして攻撃範囲が非常に広く、複数の敵のうちだれかにヒットすれば最後の攻撃が出るため、多人数プレイ時には脅威となる。無敵時間は無いものの連続技や乱戦時には頼りになるはずだ。

天神脚（てんじんきゃく）／K戒のように、前方へのジャンプから落下時に踏み付ける。ヒット時は高速回転して多段ヒットし、複数の敵を攻撃可能。出始めに無敵時間は無いが、跳び上がった後暗転後までは無敵状態。背後に敵が迫っているときなどに通常技キャンセルで出すといい。また、立ち状態の背の高いキャラは、画面暗転後にガード入力をしても間に合わない特徴がある。

EX 風神（ふうじん） RC
必殺技 ↓↘→＋SorHS

S / HS

EX 戒・壱式（かい・いちしき） RC
必殺技 風神中にP

EX 戒・弐式（かい・にしき） RC
必殺技 ↓↙←＋K

EX 無形（むぎょう） RC
覚醒必殺技 →↘↓↙←→＋HS

EX 紅（こう） RC
覚醒必殺技 無形中にP

EX 天（てん） RC
覚醒必殺技 無形中にK

EX 彩（さい）
覚醒必殺技 無形中にS

EX 陰（おん）
覚醒必殺技 無形中にHS

花鳥風月（かちょうふうげつ）／ガードポイントで攻撃を受け止めた後に出せる覚醒必殺技。体をひねりつつ攻撃し、最後に屏風を開いて締める。発生が非常に早く、前作までの問題点であった空中ヒット時にクリーンヒットしにくいことも改善されている。無敵時間も長く、威力もなかなか高いためぜひとも狙っていきたい技だ。なお、〈EX〉は相手の技をガードした後のガード硬直中にも出せるが、その場合は威力が低くなってしまう。

風神（ふうじん）〈EX〉／〈N〉のものと見た目は一緒だが、性能が異なる〈EX〉の風神。Sは〈N〉のHSと同じく壁バウンド効果があり、相手はダウン復帰が可能。HS版は突進中は相手をすり抜ける性質があり、すり抜けた場合は即座に相手方向へ攻撃を繰り出す。ヒット時の効果は〈N〉のSと同様だ。そして、S、HSともに、攻撃が相手に触れた瞬間にのみ派生技を受け付けていて、〈N〉のようにディレイをかけることはできない。

戒・壱式（かい・いちしき）／〈N〉のP戒、または戒・弐式とほぼ同じ性能だが、これは風神からの派生技で硬直時間が微妙に長い。ヒット時は相手を浮かせて追撃を狙え、風神が深めにヒットした場合は相手の背後に回れるため重宝する。

戒・弐式（かい・にしき）／〈N〉のP戒とほぼ同じ性能。ボタンがKになっている点に注意。

無形（むぎょう）／S風神の強化版といった具合で、短い距離を突進した後に扇子を広げて攻撃する技。出始めから無敵時間があり、攻撃発生と同時に無敵時間が切れる。ヒット時は動作終了まで後述する派生技へ移行可能で、相手をダウン復帰不能で浮かす。攻撃レベル4以上の技から連続技になるので、近距離立ちSや足払いからつなごう。

紅／天／彩／陰（こう／てん／さい／おん）／無形からの派生技。陰以外は複数の敵にヒットする。技名から推測できる通り、紅はガードポイントから出せる同名の技、天は〈N〉の天神脚、彩は〈N〉の一誠奥義「彩」、陰は同名の対空投げが出る。威力は彩、紅、天が高く、彩、陰は追撃可能。画面端なら紅後も追撃可能だ。これらの追加技は無形ヒット時に素早く出さないと空振りすることがあり、さらに紅と陰は無形が遠めでヒットすると空振りしやすい。必然的に彩へつなぐのが最も有効だ。

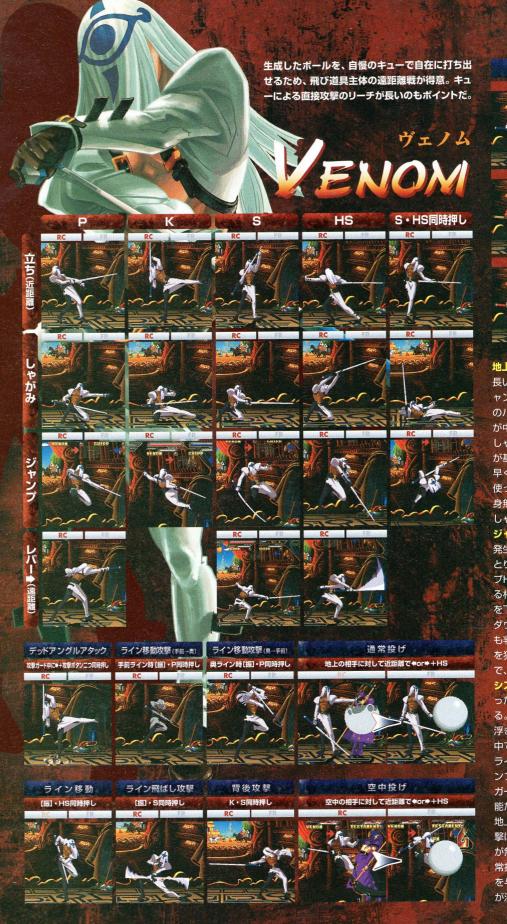
生成したボールを、自慢のキューで自在に打ち出せるため、飛び道具主体の遠距離戦が得意。キューによる直接攻撃のリーチが長いのもポイントだ。

ヴェノム VENOM

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)					
しゃがみ					
ジャンプ					
レバー➡(遠距離)					

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS

キャラクターカラー

地上攻撃／ヴェノムの通常技の中で最もリーチが長い遠距離立ちS、ヒット時にダウンを奪えてジャンプ防止にもなる➡+HS、リーチと発生速度のバランスが良く下タメも兼ねているしゃがみSが中間距離での主軸。生成したボールは立ちP、しゃがみPといったスキの小さい技で打ち出すのが基本だ。接近戦では下段のしゃがみK、発生が早く、初段が攻撃レベル5である近距離立ちSを使って連係を構成していこう。対空には主に上半身無敵の➡+Pを使い、真上からの跳び込みにはしゃがみHSを使って迎撃するといいだろう。

ジャンプ攻撃／空対空ではジャンプPが使える。発生に優れ、横方向に強く、技後のスキも小さい。とりあえず出しておく的な使い方も有効。ジャンプHSは下方向への判定が優れるので、地上に居る相手に対して使っていく。空中ヒット時は相手を下方向に吹き飛ばすので、低い位置で決めればダウンを奪うことができる。ジャンプSは背後にも判定があるので振り向きを使わなくてもめくりを狙える。また、ジャンプキャンセルが可能なので、空中での連続技に組み込んでいこう。

システム共通技／ダストは可も不可も無い、といった性能。ただ、その後の追撃はやや威力に欠ける。足払いは2段技で、1段目が決まると相手が浮き、2段目でダウンを奪える。ヴェノムの技の中で最も発生が早く、強力な割り込み技になる。ライン移動攻撃は低い位置を攻撃するため、ジャンプに弱い。代わりにヒット時はダウンを奪え、ガードされても有利。ジャンプキャンセルのみ可能だが、ジャンプし始めをキャンセルすることで地上必殺技を出すことも可能だ。ライン飛ばし攻撃は発生が遅いので使い難い。背後攻撃は上半身が無敵な上、遠距離立ちS並のリーチを誇る。通常投げ、空中投げは相手をボールにしてダメージを与える。ボールになっている相手に対し、追撃が決まる。

EX専用通常技

立ちHS

Normal 必殺技 スティンガーエイム ⬅タメ➡+SorHS（タメ可）

最大タメ

共通 必殺技 カーカスライド 〈N〉⬇タメ⬆+SorHS／〈EX〉➡⬇⬊+SorHS

S HS

共通 必殺技 瞬間移動 〈N〉➡⬇⬊+K／〈EX〉⬇⬋⬅+P

共通 必殺技 ボール生成 ⬇⬋⬅+攻撃ボタン（空中可）

P配置 K配置 S配置 HS配置 空中版

※空中版のみフォースロマキャン可能

EXキャラ通常技／立ちHSは『GGX』のモーションとなっていて、ガトリングで足払いにつなげられる。〈N〉の主力技である➡+HSはキャンセルができない。足払いはモーションこそ同じだが、1ヒット技で〈N〉よりも発生が遅い。

スティンガーエイム〈N〉／真横にボールを打ち出す。SとHSの違いは発生と弾速、技後の硬直で、Sは発生、弾速が遅い代わりに技後の硬直が短く、HSは弾速が非常に早く硬直が長め、といったところ。S、HS共に、コマンド完成後ボタンを押し続けることで、弾を強化できる。押し続けた時間により、2→3→6とヒット数が上昇。なお、強化する、しないにかかわらずフォースロマキャンが可能。

カーカスライド／地面にボールを打ち付け、反射させて飛ばす必殺技。Sは斜め下45度の角度で打ち付け、斜め上45度方向へ反射させる。HSはボールをほぼ垂直に打ち付け、地面と画面上部を壁として一往復半反射させる。〈N〉の場合はタメ技で、Sはスキが非常に小さく、触れさせれば大幅に有利な状況を作り出せる。一方〈EX〉はコマンド技でS、HSともにスキが大きいため、安易に出すことはできない。

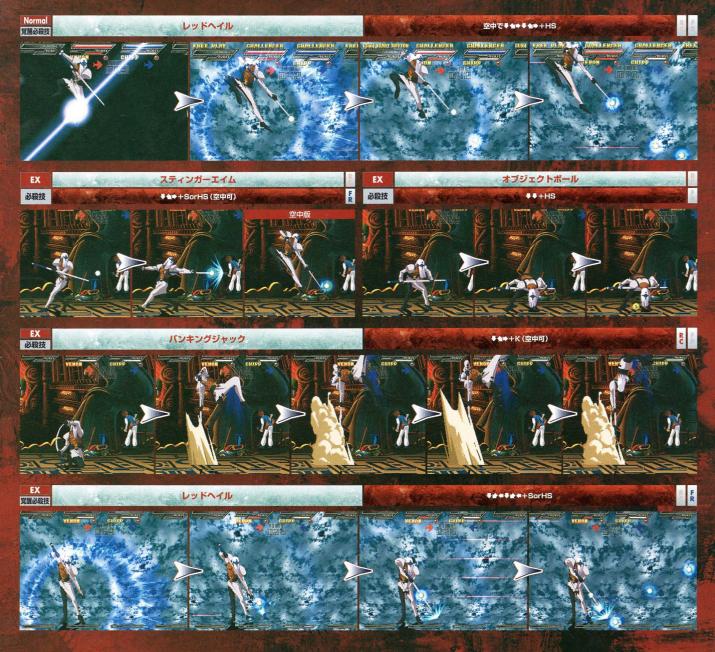
瞬間移動／上空にワープする移動技。設置済みのボールがある場合はその上に、複数のボールがある場合は、一番最初に生成したボールの上に出現する。ワープ前のスキは大きいが、出現後はすぐに動け、ジャンプ属性仕込み（P120参照）を使えば、2段ジャンプや空中ダッシュすることも可能だ。

ボール生成／画面上にボールを生成。生成したボールは、攻撃を当てることで打ち出せる。当てた攻撃により、打ち出しの角度、速度が変わり、威力が高い攻撃ほど弾速が上がる。ボタンにより生成場所が違い、それぞれPは自分の目の前、Kは自分の斜め上、Sは少し離れた位置、HSはかなり離れた位置、となる。また、生成後に再度生成するとボタンに応じた陣形へと並び変わる。陣形に関しては写真参照。空中版も基本的な性質は地上版と変わらないが、出始めでフォースロマキャンが可能。なお、ヴェノムが別のラインに移動すると生成しておいたボールが消滅してしまう。〈EX〉版は地上、空中共に〈N〉よりも若干スキが大きい。特に空中版のスキは大きく、使い難い。

ダブルヘッドモービット／キューを回転させて突進する多段技。Sはその場から一定距離、HSは自分の前に居る敵の位置まで突進してから攻撃する。前者は遠めで使えば反撃を受けづらいが、後者は必ず相手にめりこんでしまうため、まず反撃を受けてしまう。連続技に組み込むのが主な用途。また、この技でボールを打ち出した場合、真上に飛ぶ、という特殊な性質を持つ。

デュービスカーブ／回転し、ボールを生成しつつ攻撃を加える。技の出始めは足下が無敵になっており、スキが小さいためガードされてもこちらが有利。地上の相手にヒットすればダウンを奪えるので、生成したボールを使っての起き攻めが可能。また、状況によっては相手がダウンする前に立ちPやしゃがみSで拾って追撃できる。なお、生成するボールの位置、陣形、ボタンの対応に関しては、ボール生成と全く同じ。

マッドストラグル／空中から、斜め下に向けてキューを突きながら突進する技。〈N〉のS、〈EX〉は着地後こちらが有利なので、ヒットしていれば通常技につなげられる。〈N〉のHSは、着地後さらに蹴り上げへと派生する。突進がヒットした後につながり、相手を浮かせる。この際、ダウン復帰不能時間が長いため、ほとんどの場合ダウンを奪えるのが特徴。状況によっては浮いている相手に追撃を決めることもできるぞ。また、突進攻撃は〈N〉ならしゃがみガード不能なので、ジャンプ直後に出して、相手のしゃがみガードを崩す手段に使える。なお、ジャンプ直後に出すと攻撃判定が発生する前に着地する。これをフェイントとして活用し、通常投げやしゃがみKなどの下段攻撃を狙うのも面白いだろう。

ダークエンジェル／巨大な気の弾を真横に撃つ。弾速が遅く、最大で28ヒットもする飛び道具で、複数の敵を攻撃できる。ヒット時の威力は非常に高く、ガードされても多くの体力、フォルトレスされても多くのテンションゲージを奪い取れる。ただし、今作にはガードキャンセルライン移動があるので、ガードさせてから攻める目的で出しても、簡単に逃げられてしまうのが難点。味方の攻撃や敵同士の戦闘に合わせて出すなど、使うなら積極的にヒットを狙っていく必要がある。

レッドヘイル〈N〉／空中から斜め下に向けて10個のボールを打ち出す。ボールは地面を反射して飛んでいくので、広範囲にわたって攻撃できる。主に空中連続技の締めに使うほか、テンションゲージに余裕があれば、敵同士が闘っている場所に対してボールをばら撒く、という用途でも使える。

スティンガーエイム〈EX〉／〈N〉と違い、ボタン押し続けによる気弾のパワーアップは無い代わりに、後述のオブジェクトボールで強化できるようになっている。また、HSのみ〈N〉よりも若干発生が遅く、技後のスキも大きくなっている。ほかの性質は〈N〉のものと変わらない。

空中版のSは斜め下45度、HSはほぼ真下に向けてボールを打ち出す。カーカスライドと同じように、Sは地面で1回、HSは地面と画面上部で2回跳ね返る。ただし、攻撃判定が発生するまでにかなりの時間が掛かり、着地のスキも膨大と、使いづらい技となっている。

オブジェクトボール／気合をため、スティンガーエイムを強化する技。ために成功すると、テンションゲージの上にボール状のアイコンが出現、3回までためることができ、それぞれヒット数が2→3→6と増える。動作が完全に終了するまでのスキは非常に大きいが、入力後早い段階でためが成立するため、途中で攻撃を受けてもためが成立していることが多い。ただし、動作中に攻撃をくらうとカウンターヒット扱いとなるのでリスクは大きい。

バンキングジャック／その場から上昇しつつ蹴り上げを放つ。出始めに打撃技に対する無敵があり、発生前に足下のやられ判定が出てしまうものの、攻守を切り返す目的へは十分使っていける。なお、空中でも使用可能で、地上版との違いは初段から空中ガード可能なこと。こちらは空中連続技に組み込むといい。ただし、着地後のスキが大きいので、当たり方が悪いと反撃を受けることも。切り返しに使うなら、ロマキャンとセットでの使用が無難だ。

レッドヘイル〈EX〉／カーカスライドと同じモーションで、SはSカーカスライドの軌道で8発、HSはHSカーカスライドの軌道で4発、弾を連射する。技後のスキが非常に大きく、軽い気持ちで出すのは禁物。使うとすれば多人数対戦で、敵がこちらに注意していない状況くらいだろう。

相手をマーキングするものや設置タイプのもの、
正面の画面端からこちらに向かって進むものなど、
多彩な飛び道具を持っているのが最大の特徴だ。

テスタメント

TESTAMENT

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
レバー➡（遠距離）	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	

※➡＋P、➡＋HSは〈N〉のみフォースロマキャン可能。

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡＋攻撃ボタン二つ同時押し
RC FR

ライン移動攻撃（手前→奥）
手前ライン時［振］・P同時押し
RC FR

ライン移動攻撃（奥→手前）
奥ライン時［振］・P同時押し
RC FR

通常投げ
地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC FR

ライン移動
［振］・HS同時押し
RC FR

ライン飛ばし攻撃
［振］・S同時押し
RC FR

背後攻撃
K・S同時押し
RC FR

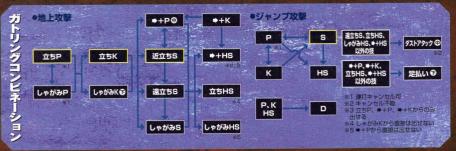
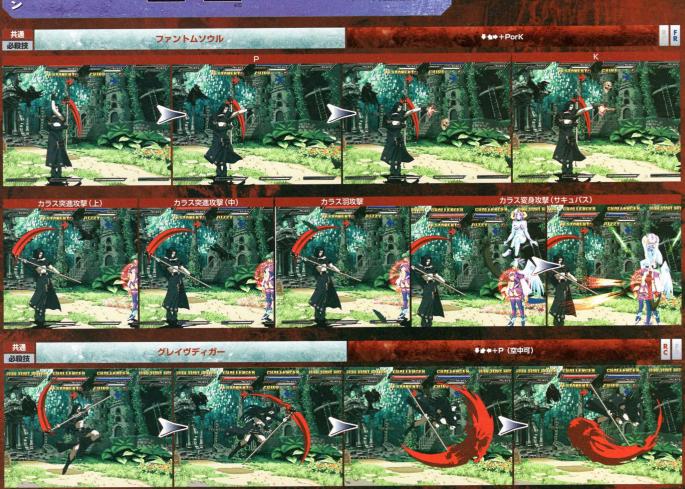
空中投げ
空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC FR

地上攻撃／接近戦は発生に優れ連打が効く立ちP、しゃがみPで凌ぐといい。中段でガトリングにつながる➡＋Pと、下段のしゃがみKは二択を迫る際に使用するが、今作ではフォルトレスでどちらも防がれてしまうのが難点だ。中～遠距離戦はリーチに優れる遠距離立ちSと、キャンセルできずスキは大きめだが、攻撃判定が大きく相手のジャンプし始めに引っかかりやすい➡＋HSでのけん制が主軸。また、斜め上方向に判定が優れる➡＋Kも使いやすい。ヒット時はガトリングで先述の➡＋HSにつなごう。そのほかでは、動作中の消えているモーションが無敵状態のしゃがみHSも強力な技。相手のけん制をくぐりつつヒットを望め、さらに足払いからの連続技へつないでいける。
ジャンプ攻撃／発生が早く、横から上にかけて強いジャンプSが空対空の要。空振り時のスキが小さいので、後方ジャンプと同時にとりあえず出し、空中バックダッシュや二段ジャンプでフォローするといい。ジャンプKはジャンプSほど上に強くないが、スキ、発生に優れる使いやすい技。ジャンプDは横方向のリーチが非常に長い上、ヒットすればダウンを奪え、カウンターヒット時は相手が浮いて追撃できるなど優秀な技。先端を当てるように使えば、➡＋Pなどの対空で落とされにくい。
システム共通技／ダストは出始めに身を引くので、相手の技を避けつつ決まることもある。ライン移動攻撃は標準的な性能。ゼイネストでキャンセルしておくとガードされても有利、ヒット時は連続ヒットしさらに追撃可能だ。ライン飛ばし攻撃は発生、リーチに優れるので連続技の中継に便利。けん制に使うのも悪くない。背後攻撃は発生が早く、技後のスキも非常に小さい。攻撃判定が上方向に大きく、発生直後まで上半身無敵であることから、強力な対空技になる。通常投げの後は敵を投げた方向と逆を向いているので、➡＋HSなどでの追撃を狙うなら、振り向いておく必要がある。

共通 必殺技 **ファントムソウル** ⬇⬊➡+PorK

P / K

カラス突進攻撃（上） / カラス突進攻撃（中） / カラス羽攻撃 / カラス変身攻撃（サキュバス）

共通 必殺技 **グレイヴディガー** ⬇⬋⬅+P（空中可）

EXキャラ通常技／使いやすい技に関しては、〈EX〉と〈N〉での違いは無い。ただし、技性能に若干の違いがあり、〈EX〉は➡+P、➡+HSをフォースロマキャンすることができない。

ファントムソウル／Pは斜め下に、Kは斜め上にドクロを繰り出し、それが真横に直進するという飛び道具。ヒット時は相手を魔法陣でマーキングし、カラスによる自動攻撃を行なう。Pは直進速度が速く、足払いをキャンセルしたり、通常投げや空中投げ、ナイトメアサーキュラー後に出せばダウン追い打ちで決められる。Kは軌道上ジャンプ防止となるので、離れた間合いでとりあえず出しておくのも悪くない。また、どちらもドクロが手から離れた瞬間にフォースロマキャンが可能。

カラスの自動攻撃には以下の4種類がある。**上**：カラスがテスタメントの頭ほどの高さで突進、ヒット時壁バウンド誘発。**中**：カラスが若干上昇した後、斜め下方向へ降下しての突進、ヒット時のけぞり。**羽**：若干上昇した位置から三枚の羽を斜め下に飛ばす飛び道具。**サキュバス**：サキュバスに変身して鎌を振り下ろす中段攻撃、ヒット時ダウン復帰不能。攻撃のパターンは、**1**：上→中→サキュバス→羽→上→中、**2**：中→上→中→羽→羽→羽、**3**：羽→上→中→サキュバス→上→羽、**4**：サキュバス→サキュバス→上→羽→上のどれかからランダムで選ばれる。マーキングは一定時間続き、マーキングされているキャラが別ラインに移動してもカラスが補足してくれるが、テスタメント本体がダメージを受けると解除されてしまう。また、マーキング中はファントムソウルを出すことができない。

グレイヴディガー／小さく飛び上がって突進しつつ、鎌で切り掛かる。ヒット時は壁バウンドを誘発、ダウン復帰不能時間がかなり長いため、よほど空中の高い位置で決めない限り、ダウンを奪える。画面端との距離次第では、さらなる追撃が決まる。ガードされてしまうとスキが大きく、反撃を受けることが多いので、連続技に組み込むのが主な用途。また、地上版は空中ガード不能なので、相手のジャンプし始めを狙うのも有効な使い方。空中フォルトレスで防がれても、相手のガード硬直が伸びるため、反撃されにくい。

ゼイネスト／自分の目の前に結界を張る。画面上に〈N〉は最大2カ所、〈EX〉は最大1カ所設置でき、相手が結界に入ると攻撃判定が発生する。ヒット後は一定時間ゼイネストを出せないが、追撃が可能だ。この結界はやられ判定があり、攻撃を受けると破壊される。一定時間だれも触れないと勝手に壊れるほか、設置可能数限界を超えて設置すると、最初に設置しておいた結界が自動的に壊れる。主な使い方は相手が通りそうな場所に設置すること。設置した状態でテスタメント自身が別ラインへと移動しても消えることは無い。

HITOMI／相手とY軸が合うと発動する木を仕掛ける。画面上に最大2カ所設置可能。設置後にテスタメントが攻撃をくらうか、別ラインに移動すると消滅してしまう。設置後はその付近で闘い、相手の接近に合わせて発動するのが理想的。また、〈N〉におけるマスターオブパペットヒット後の強化対応技となっており、強化版は通常版と比べ、発生が早く攻撃判定は特大、ヒット時は毒効果がある上に、複数の敵にヒットする。毒効果の説明についてはウォレントの項を参照のこと。

エグゼビースト〈N〉／自分が向いている方の画面端付近から、地を這う謎の生物を召還。カウンターヒット時はよろけを誘発。フォースロマキャン可能なので、連係に使えば攻勢を維持できる。

ウォレント／動作中に攻撃を受けると、相手の背後にワープして反撃する。当て身可能な時間は短いが、飛び道具を含む攻撃判定のあるすべての技を取れる。当て身成功から反撃が発生するまでがやや遅く、ガードされることがあるのが難点。フォースロマキャンが可能なので、それもうまく利用しよう。ヒット時は体力を徐々に奪う毒効果があり、テスタメントがダメージを受けるか、一定時間経過するまで続く（毒効果ではK.O.できない）。

マスターオブパペット／鎌を鍵に変形させて攻撃する。無敵時間は短いが複数の敵にヒットさせることが可能。ヒット時はテンションゲージの上にわら人形が表示され、〈N〉ならばHITOMI、〈EX〉ならばエグゼビーストをわら人形の数の分だけ強化できる。なお、わら人形の最大数は4個までで、1ヒットにつき〈N〉は三つ、〈EX〉は二つストックされる。また、一応フォースロマキャン対応技だ。

Normal 覚醒必殺技 ナイトメアサーキュラー →↘↓↙←→+HS

EX 必殺技 エグゼビースト ←↙↓↘→+SorHS

S HS

EX 必殺技 ウォレント(打撃) →↓↘or←↓↙+S

EX 覚醒必殺技 ナイトメアサーキュラー →↘↓↙←→+SorHS

S HS

ナイトメアサーキュラー／巨大なドクロを召還して攻撃する飛び道具。攻撃判定発生前に無敵が切れるものの、テスタメントが攻撃を受けても発動する。覚醒必殺技だが複数の敵にヒットはせず、一人に対してしか攻撃できない。バトルロイヤルでは若干使いにくいものの、チームを組んだ場合は味方に迷惑をかけず、敵だけを攻撃できる点がうれしい。ヒット時は毒効果があり、総合的なダメージが高い。連続技に組み込むのが主な用途。地上でヒットさせた後は連続技を決めることができ、距離が近ければ立ちHSなどで拾え、遠ければPファントムソウルでダウン追い打ちできる。

エグゼビースト〈EX〉／Sは自分の向いている方向の画面端付近から、HSは自分の目の前から地を這う謎の生物を召還して攻撃する。Sは〈N〉と同じ性能だが、特筆すべきはHS。発生が早く、発生前にテスタメントが攻撃を受けても攻撃が発生する上、カウンターヒット時はよろけを誘発。相打ち狙いで使っていくのが有効だ。発生してから少したった後にフォースロマキャンが可能だが、タイミングが遅いため、ここからさらに追撃を決めるのは若干難しい。また、S、HS共に〈EX〉におけるマスターオブパペットヒット後の強化対応技となっていて、強化版は超特大の攻撃判定を持ち、ヒット時は相手を天高く浮かせられる。とにかく判定が巨大なので、対空、対地を選ばずに使っていける。なお、通常版と同じタイミングでフォースロマキャンが可能だ。

ウォレント(打撃)／通常版の反撃部分のみを出す。自分が向いている方向で、一番近い敵をサーチし、→↓↘で敵後方、←↓↙で前方に出現して攻撃する。なお、向いている方向に敵が存在しなければその場に出現するぞ。また、後方に出現した後は自動的に振り向くので、混乱しないようにしたい。〈N〉とは違い、ヒット時の毒効果、フォースロマキャンは無く、技後のスキは若干大きい。

ナイトメアサーキュラー〈EX〉／HSの性能は〈N〉と全く同じだが、追加されたSは設置系の技となっており、約5秒経過してから発動。設置後にライン移動しても消えなくなっている。毒効果があり、複数の敵にヒットしないなど、設置系の技であること以外の性質はHSと全く同じだ。

豊富な飛び道具を利用すれば、遠距離から安全に闘えるディズィー。2回行なえる空中ダッシュを使えば、味方の救出やヒット&アウェイもやりやすい。

ディズィー
DIZZY

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
レバー➡（遠距離）	RC FR		RC FR	RC FR	

※しゃがみHS、足払い、➡＋HSは<N>のみフォースロマキャン可能

デッドアングルアタック
攻撃ガード中に➡＋攻撃ボタン二つ同時押し
RC FR

ライン移動攻撃（手前→奥）
手前ライン時［振］・P同時押し
RC FR

ライン移動攻撃（奥→手前）
奥ライン時［振］・P同時押し
RC FR

通常投げ
地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC FR

ライン移動
［振］・HS同時押し
RC FR

ライン飛ばし攻撃
［振］・S同時押し
RC FR

背後攻撃
K・S同時押し
RC FR

空中投げ
空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC FR

地上通常技／リーチの長めの立ちKや、発生が早く下段のしゃがみKはダッシュから接近する際に有効。近距離立ちS、➡＋Pはガトリングの中継に。攻撃持続時間の長い立ちHS、下段の足払いはリーチが長いのでけん制やガトリング締めに使い、キャンセルして各種必殺技につなごう。連打キャンセル可能なしゃがみPや、カウンターヒット時にバウンドやられを誘発するしゃがみHSは連係にたまに交ぜると効果的だ。

リーチが長めで攻撃位置の高い遠距離立ちSは、低空ダッシュ防止に使える。しゃがみSは攻撃位置が高い上に姿勢が低くなるので対空技として使える。ヒット時はしゃがみHSやジャンプキャンセルからの空中連続技につなごう。

ジャンプ攻撃／ジャンプPは発生が早く、斜め下に攻撃判定があるので、低空空中ダッシュからのガトリングや空対空で活躍する。また、ジャンプKは攻撃判定こそ小さいものの、発生が早いので、連続技のつなぎに重宝する。ジャンプSは横方向にリーチが長いので、置いておく感じで空対空に使うほか、空中連続技の中継にも使える。ジャンプHSは攻撃レベルが5と非常に高いので、空中ガトリングの締めに使おう。ヒット後は地上連続技につなぎやすいぞ。ジャンプDは斜め上方向に攻撃判定がある2段技なので、連続技の締めや上空の敵を攻撃する際に使おう。

システム共通技／ライン移動攻撃は発生が早く、キャンセルやジャンプキャンセルが可能なので使いやすい。カウンターヒット時はよろけを誘発するので追撃も狙える。ライン飛ばし攻撃は、発生が遅いので無理に使う必要は無い。一応、しゃがみHSから連続ヒットし、その後ジャンプキャンセルすれば空中連続技を決められる。背後攻撃は、上半身無敵が付いているものの発生が遅いため対空には使いづらい。足払いなどのリーチの長い技後に、ガトリングが単調にならないように使おう。

EX専用通常技

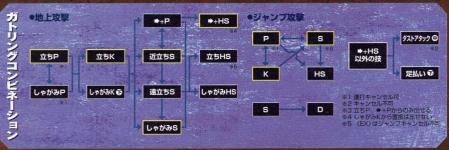
ジャンプS　RC

共通 必殺技　**はじめはただの明かりだったんです**　↓↘→+S

Normal 必殺技　**魚を捕る時に使ってたんです**　↓↘→+HS　FR

Normal 必殺技　**木の実をとる時に使ってたんです**　←↓↙+S

共通 必殺技　**よく話し相手になってくれます**　↓↙←+攻撃ボタン

レーザー

EXキャラ通常技／ジャンプSは『GGX』時代のもの。攻撃判定が後ろ→下→前と移動するので、相手を空中ダッシュで飛び越しつつ使うなど、めくりで使うと強力。足払いはリーチが〈N〉より短く、発生は遅いのでしゃがみKから連続ヒットしない。また、しゃがみHS、足払い、→+HSにフォースロマキャンが掛からない点にも注意しよう。

はじめはただの明かりだったんです／弧を描きながら上昇していく鎌を撃ち出す技。攻撃発生は遅いが、鎌が発生すれば、本体が攻撃を受けても鎌は消えない。ジャンプ防止やけん制に使おう。

魚を捕る時に使ってたんです／少し離れた間合いに、氷柱を出現させる飛び道具系の必殺技。攻撃発生が前作より少し早くなり、攻撃レベル2の技から連続ヒットする。連続技の締めに使うほか、中～遠距離のけん制として使ったり、味方の向こう側に居る敵を狙うことができる。なお、この技はダウン復帰不能時間が長いので、地上及び空中の低い位置でヒットさせてもダウンを奪える。

木の実をとる時に使ってたんです／小さな雷球を真上に撃ち出し、その後、雷弾から相手をサーチする槍が突進していく飛び道具。雷球の上昇部分にも攻撃判定があるので、対空になることも。ただ、この技は本体が攻撃を受けると、雷球、槍共に消失してしまう。主に発射から到達までの時間差を利用して、本体と飛び道具で同時攻撃を仕掛けたり、画面端を死守するために、上昇部分で敵を跳び越えさせないように使うと効果的だ。

よく話し相手になってくれます／空中に浮遊するオプションを作り出す技。それぞれのボタンに対応した4種類のタイプがある。PorKで生成した場合は、ディズィーの居る高さに合わせながら前方に突進。前者は3回、後者は2回かみ付く攻撃を出す。一方、SorHSはオプションが少し移動してから、前者は上昇しつつ、後者は下降しつつ真横にレーザーを放つ。オプションはディズィーがラインを変えたり、攻撃をくらっても消えることは無いが、〈EX〉のPorKに限り、本体が攻撃を受けた時点で消失する。また、敵の攻撃でも破壊される。ちなみに、オプションは同時に二つ出すことができず、画面から消えた後も少し時間が経過しないと生成できない性質もある。

独りにしてください／空中で巨大な泡を生成する技。Pは真横に、Kは斜め下方向にゆっくりと移動して、画面3分の2くらい進むと消える。この泡自体に攻撃判定は無く、ディズィーが攻撃を当てると破裂、このとき初めて攻撃判定が出現する。主な使い方は、破裂部分を相手にガードさせ、その長いガード硬直時間を利用して攻めの起点にしたり、ヒット後の長いダウン復帰不能時間を利用して、連続技に組み込むこと。なお、この泡は、画面上に2個生成することはできず、敵がこの泡を割ることはできない。また、ディズィーがライン移動してもこの泡が消えることは無い。

インペリアルレイ〈N〉／巨大な火柱を、前方に連続して発生させる飛び道具系覚醒必殺技。攻撃の発生が早く、密着状態なら画面暗転後のガードが間に合わない。また、連続技に組み込めるほか、複数の敵にヒットするので、敵が固まっている場所に出すのも効果的だ。ちなみに、フォースロマキャン対応技だがあまり効果は無い。

ネクロ怒った場合〈N〉／敵を魔法陣に引き込んで棺桶に封印。無数の矢で相手を射抜く覚醒必殺技。画面暗転を見てからジャンプによる回避が可能で、ガード硬直中の相手は投げられない。コマンドが複雑なのは難点だが、出始めから投げの発生後まで無敵時間があるので、割り込みやリバーサルとして使うといい。ちなみに、ヒット後の演出中は完全無敵。演出後に吹き飛んだ相手には追撃が可能で、基底ダメージ補正が掛からない。チームを組んだ際に味方が追撃すれば、大ダメージを与えられる。

ミカエルソード／巨大な剣を振り下ろす2ヒットの打撃技。リーチが非常に長く、攻撃判定が広いので、中間距離のけん制やジャンプ防止として機能する。また、攻撃発生がそこそこ早く、2段目ヒット時はダウン復帰不能なので、連続技に使うことも可能だ。ただし、攻撃発生は魚を捕る時に使ってたんですほど早くないので、浮いた相手には遠距離立ちSや立ちHSから連続ヒットしない。その場合は、攻撃レベルの高いしゃがみHSからつなごう。なお、技後の硬直は長いので、ヒット後に起き攻めしたい場合やガード後のスキを軽減したい場合は、フォースロマキャンを使おう。

EX 覚醒必殺技 インペリアルレイ +S

EX 覚醒必殺技 ネクロ怒った場合 +P

EX 覚醒必殺技 ネクロインストール +S

気絶

木の実をとる時に使ってたんです（停滞）／（射出）／目の前に停滞する雷球を作り、Pを追加入力することで、それが槍となって飛んでいく飛び道具。雷球にも攻撃判定があり、相手が触れるか一定時間経過すると槍が発生する。この槍の性質は、〈N〉の同技名のものと同じ。敵をサーチしてから一直線に飛ぶが、途中でディズィーが攻撃を受けると球や槍は消えてしまう。空中版の性能は、ほぼ地上版と同じ。ただし、技後のスキが着地まであるので、低空で使ったり、フォースロマキャンしよう。また、この技はよく話し相手になってくれますと同属性の飛び道具扱い。画面上にそれらを同時には出せず、オプションが消えてから少し時間が経過しないと出すことができない。

木の実をとる時に使ってたんです（即射）／雷球を作り、停滞することなく槍を飛ばす必殺技。攻撃レベル5の技からでも連続技にはならないが、（停滞）→（射出）よりも攻撃発生は早い。また、槍は〈N〉と同様、敵をサーチする上、顔の高さで突き進むので非常に避けにくい。

インペリアルレイ〈EX〉／ネクロの姿に変身した後、火柱を連続して発生させる飛び道具。画面が暗転するまでの発生は〈N〉に比べ若干遅いが、連続技には組み込める。また、密着状態なら画面暗転後にガードしても間に合わない点、複数の敵にヒットする点は〈N〉と同じ。〈N〉との一番の違いは、出始めから攻撃発生後まで無敵時間があること。割り込みやリバーサルに使うのも有効だ。

ネクロ怒った場合〈EX〉／相手の打撃技を当て身する覚醒必殺技。成立時は、〈N〉の同技名と同様の演出になる。当て身の受付時間は出始めからあり、飛び道具以外は当て身可能。当て身が成功しない場合でも、テンションゲージを消費する。

ネクロインストール／パワーアップ型の覚醒必殺技。発動の瞬間に出始めから無敵時間がある。パワーアップ中は、スピードが速くなり、相手の攻撃を受けても硬直が無くなる。また、受けるダメージはすべて1になり、ダウンすることない。ただし、投げ技と覚醒必殺技は例外で、通常通りダメージを受ける上に、それらの技をくらうとパワーアップ状態を解除されてしまう。なお、終了後に気絶状態なるので注意しよう。

〈N〉は一撃必殺のパワー、〈EX〉は圧倒的ラッシュがウリ。また、ダッシュや各種必殺技にも違いが見られるため、全くの別キャラと考えよう。

スレイヤー SLAYER

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち（近距離）	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC FR	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡（遠距離）	RC FR	RC	RC	RC	

※しゃがみHSは〈EX〉のみフォースロマキャン可能。

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃（手前→奥）	ライン移動攻撃（奥→手前）	通常投げ
攻撃ガード中に➡＋攻撃ボタンニつ同時押し	手前ライン時［振］・P同時押し	奥ライン時［振］・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
RC	RC	RC	

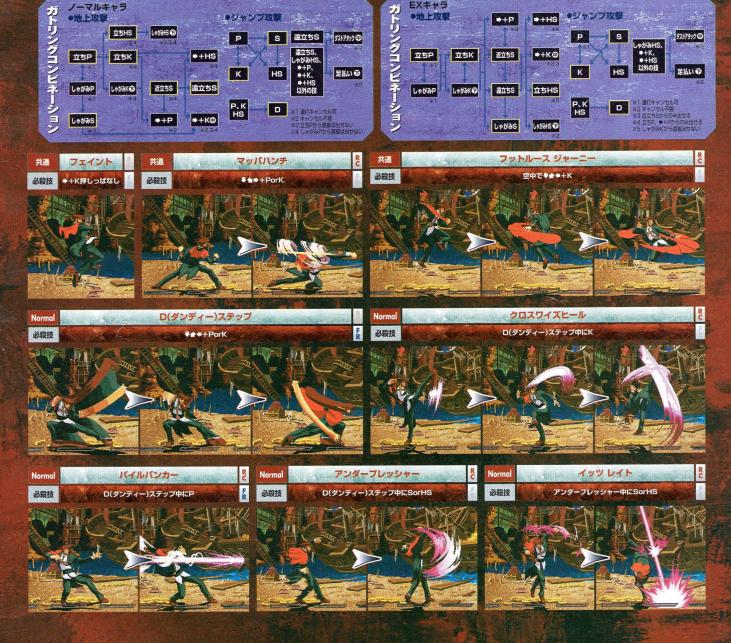
ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
［振］・HS同時押し	［振］・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡＋HS
	RC	RC	

キャラクターカラー

地上攻撃／立ちKはリーチに優れ、技の振りが小さいので中間距離で多用するけん制技。立ちHSはリーチが長く、下の方まで攻撃判定があるため相手の足払いや➡＋Pをつぶしやすい。ヒット時によろけを誘発する、攻撃持続時間が長いなど、とにかく強力な技だ。近距離立ちSは攻撃発生が早く、遠距離立ちSはヒット時に大幅に有利となる。【近距離立ちS→遠距離立ちS】とつなぐのが近距離戦の基本だ。しゃがみHSは下段判定で、カウンターヒット時に相手を浮かす効果がある。追撃を狙えるので見逃さないように。

対空技は立ちPとしゃがみSが有効。空中ダッシュには立ちP、真上付近の跳び込みにはしゃがみSを使おう。どちらもヒット時は空中連続技を決められる。➡＋Kは小さくジャンプしながら中段判定の蹴りを出す。動作中は相手の投げ技を無効化でき、カウンターヒット時は着地後に近距離立ちSなどが連続ヒットする。また、ボタンを押し続けると後述のフェイントに移行する。➡＋HSは前進しつつ回し蹴りを見舞う技で、ジャンプ防止に使える。空中ヒット時は相手の吹っ飛びが低く、ダウン復帰不能時間が長い。また、地上でカウンターヒットした場合はよろけを誘発する。

ジャンプ攻撃／ジャンプHSは下方向に判定が強め。ジャンプDは空中の相手にヒットさせるとダウン復帰不能なので連続技に。カウンターヒット時は前者が地面バウンド、後者がよろけを誘発。

システム共通技／ライン移動攻撃はヒット時によろけを誘発するため非常に強力。ライン飛ばし攻撃は攻撃レベル3の技から連続ヒットするぞ。背後攻撃はリーチが長く姿勢が低いため使いやすい部類に入る。なお、〈N〉のダッシュは動作途中に無敵時間があり、ダッシュ、バックステップともに途中でジャンプ可能。無敵時間中にジャンプをすると、ダッシュ、バックステップの各無敵時間がジャンプ中も継続する。

EXキャラ通常技／ガトリングルートが豊富な〈EX〉は、ほぼすべての通常技のダメージが〈N〉に比べて低い。➡+Pやジャンプ Kなど、攻撃レベルが変わっているものも多い。ヒット時の効果も幾つか違いが見られる。立ちHSはカウンターヒット時のみよろけを誘発。また、しゃがみHSは〈N〉に比べてリーチが非常に短いが、ノーマルヒットでも敵を浮かせられる。➡+HSは空中ヒット時にダウン復帰されやすく、追撃は難しい。ジャンプDはカウンターヒット時に地面バウンドを誘発。ジャンプHSは特殊なヒット効果が無い。さらに、ダストの攻撃発生が〈N〉に比べて遅い。

フェイント／攻撃を出さずに着地する➡+Kのフェイント技。着地には若干スキがある。

マッパハンチ／突進しつつパンチを繰り出す技。PとKではPの方が移動距離が短くスキが小さい。どちらもガードされるとやや不利な状況になる。〈EX〉では攻撃レベルが下がるため〈N〉に比べてガードされたときのスキが大きいが、後述する派生技に移行が可能だ。

フットルース ジャーニー／マントを円盤状に広げて滑空する技。空中ダッシュ中に出すと大きく前進するため、移動手段に使える。

D(ダンディー)ステップ／後方に移動した後、前傾姿勢で突進する技。Kで出した方が移動距離が大きい。出始めに無敵時間があり、後方移動後にフォースロマキャンが可能。そして突進中に後述の派生技を出せる。

クロスワイズヒール〈N〉／パイルバンカー〈N〉／アンダープレッシャー／イッツ レイト／最初の三つはDステップからの派生技。クロスワイズヒールは2段蹴りで上昇する。2段目の攻撃判定が出るまで足元以外にやられ判定が無く、ヒット時はダウン復帰不能時間が長い。パイルバンカーはこん身のストレートを放つ。ダメージ、気絶値が高い。カウンターヒット時は壁バウンドを誘発し、追撃が可能。アンダープレッシャーはフックを出す。イッツ レイトはアンダープレッシャーから出せ、出始めは投げられ判定が無く中段判定。どちらもガード時はほぼ五分になり、カウンターヒット時は前者がよろけ、後者が地面バウンドを誘発する。

アンダートウ／体をひねりつつ、炎をまとった裏拳で攻撃する技。攻撃発生は遅いものの、ガード不能の特徴があり、味方との連時に非常に強力な技となっている。

血を吸う宇宙／相手にかみ付くコマンド投げ。投げ間合いが広く、追撃が可能なので主力となる。〈N〉はヒット時に相手が地上のけぞりになり、立ちKなどで追撃可能。また、この技で与えたダメージの2分の1分だけ自分の体力が回復する。空振り時にはフォースロマキャンが可能だ。一方、〈EX〉はダメージが低いが、ヒット時は相手をダウン復帰不能で空中に浮かせるため空中連続技を狙える。また、この技で与えたダメージの3分の1分だけ自分の体力が回復する。〈N〉に比べると投げの発生が若干遅く、空振り時のスキが大きいので注意しよう。

直下型ダンディー／斜め下へ向けて急降下する技。地上ヒット時はよろけを誘発し、カウンターヒット時は壁バウンド効果がある。出始めは頭部と脚部の2カ所に攻撃判定があり、脚部の噴射は頭部の約1.5倍の威力とかなり高めだ。なお、無敵時間は攻撃発生と同時に切れる。

デッド オン タイム／拳を突き出して横に跳んでいく技。暗転後の攻撃発生が非常に早く、暗転後にガード入力をしても近距離だとガードが間に合わないほど。無敵時間は無いものの、その攻撃発生の早さから反撃技として使いやすく、複数の敵に対して攻撃できる能力があるため、さまざまな局面で使える技だ。ちなみに〈N〉と〈EX〉では〈N〉の方が若干威力が高くなっている。

永遠の翼／背中に翼を生やして飛んでいく技。攻撃発生のしばらく後まで無敵状態なので、起き上がりや割り込みなどに使いやすい。ヒット時は相手を高く浮かせ、ダウン復帰不能で落下させる。正面、背後の近距離の敵はすべて巻き込むことができ、正面の敵にヒットした場合は追撃を狙えるぞ。ガードされると非常に危険だが、スレイヤーの技の中で出始めから長い無敵時間のある唯一の技なので、その信頼性は非常に高い。

EX D(ダンディー)コンビネーション(2段目・中段)

必殺技 マッパハンチ中に↓↘→+P

EX D(ダンディー)コンビネーション(2段目・連係)

必殺技 マッパハンチ中に↓↘→+S

EX D(ダンディー)コンビネーション(3段目・連係)

必殺技 Dコンビネーション(2段目・連係)中に↓↘→+P

EX D(ダンディー)コンビネーション(3段目・下段)

必殺技 Dコンビネーション(2段目・連係)中に↓↘→+K

EX D(ダンディー)コンビネーション(3段目・中段)

必殺技 Dコンビネーション(2段目)中に↓↘→+S

EX 覚醒必殺技 V字型ダンディー

空中で↓↙←↓↙←+S

EX 覚醒必殺技 ロイヤルハント

↓↘→↓↘→+HS

パイルバンカー〈EX〉／〈N〉のDステップ～パイルバンカーの一連の動作を行なう技。無敵時間が無く、Kボタンで出したDステップ〈N〉よりも後退距離が長い。カウンターヒット時は壁バウンドを誘発する。後退後と攻撃発生の瞬間にフォースロマキャンが可能。

クロスワイズヒール〈EX〉／2段蹴りで上昇する技。出始めから攻撃発生後まで無敵状態なため、起き上がりや割り込みに重宝する。

ただし〈N〉に比べて高く上昇するため、〈N〉のような空中追撃は狙えない。

D(ダンディー)コンビネーション派生技各種／〈EX〉はマッパハンチ後に追加入力でさまざまな技を出すことが可能だ。ただし、これらの追加入力は、コマンド入力受付時間が短く、遅らせて出すのはかなり難しい。追加技で、連係とあるものは追加入力に遅れなければすべて連続ヒットし、中段とあるものは連続ヒットはしないが中段判定、下段も連続ヒットはしないが下段判定だ。2段目・中段は、攻撃前に割り込まれる可能性がある。ガード時は不利な状態だが、間合いが離れるため反撃を受けにくい。2段目・連係はガード時はやや不利な状態で、その後に3種の派生技を出せる。3段目・連係はパイルバンカーで攻撃。スキが大きいので連続技用。カウンターヒット時は壁バウンドを誘発する。3段目・下段は攻撃前に割り込まれることがあり、ガードされるとスキが大きい。3段目・中段は〈N〉イッツ レイトとほぼ同じ性能だが、ガード時のスキが〈N〉より大きい。

V字型ダンディー／直下型ダンディー〈N〉→永遠の翼という流れで攻撃する技。直下型ダンディー部分は、〈N〉と比べると威力が低い。また、画面暗転前に若干斜め後ろへ下がり、カウンターヒット時にもよろけ状態になる。永遠の翼部分は〈N〉と性能差は無く、着地後～攻撃発生後まで無敵時間がある。

ロイヤルハント／巨大なマントを前方に振り下ろす技。暗転前に無敵時間が切れてしまうが、攻撃発生が非常に早くてリーチが長い。また、ヒット時は相手がダウン復帰不能で上空から落下してくるため、追撃を狙える。なお、ロック系の技に見えるが複数の敵を攻撃可能だ。

特殊なダッシュを活用したラッシュはフォルトレスの強い今作ではやや色褪せたが、強力な飛び道具のおかげで多人数対戦も有利に立ち回れる。

I-No
イノ

	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
しゃがみ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
ジャンプ	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR	RC FR
レバー➡(遠距離)	RC FR		RC FR	RC FR	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC FR	RC FR	RC FR	RC FR

キャラクターカラー

地上攻撃／中間距離でのけん制は、リーチの長いしゃがみSと、全体動作が短く、判定に優れるしゃがみHSが頼りになる。リーチだけでいえば遠距離立ちSもかなりのものだが、スキが大きいので使いづらい技だ。しゃがみKは下段判定なので、接近した後の二択に使用。ダッシュからのジャンプ攻撃と使い分けよう。また、しゃがみKの動作中は姿勢がかなり低くなる。対空には上半身無敵の➡+Pが使える。横へのリーチがそこそこあるので、相手のけん制に合わせる使い方も強力。

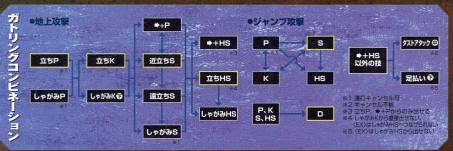
ジャンプ攻撃／ジャンプPは横方向に強く、発生が早いことから空対空に使っていける。ヒット後はジャンプSにつなげ、連続技を決めよう。主にダッシュから使っていくことになるのが、発生の早いジャンプK。ダッシュ直後に入力しても攻撃判定が発生する点を活かし、素早い中段攻撃として使っていこう。ジャンプSはジャンプKとは違い、横へのリーチに優れ、基底ダメージ補正が掛からないので、ダッシュからの中段として使うのもよし、跳び込みに使うのもよしだ。ダッシュから使う場合は、少しダッシュを延ばさないと判定が発生しないことに注意しよう。ジャンプHSは若干振りが遅いものの攻撃範囲が広く、対地、対空両方で使える。ジャンプDは一瞬ふわりと浮き、蹴り上げを放つ。上昇するため着地寸前で出しても攻撃できるのが利点で、ダッシュKなどから出せば、嫌らしい連係になるぞ。

システム共通技／ダストはリーチに優れるものの発生が遅いので、狙うなら乱戦時がいい。ライン移動攻撃はごく標準的な性能で、キャンセルのみ可能。立ち状態の相手に決まればケミカル愛情が連続ヒットする。ライン飛ばし攻撃はリーチこそ若干短いが、足払いからつなげて空中連続技に持ち込めるのが利点。背後攻撃はリーチが非常に短いので使いにくい。空中投げは壁バウンドを誘発するため、状況によっては追撃が可能だ。

共通 必殺技 **大木をさする手** ←↙↓↘→+SorHS RC FR

※HSのみフォースロマキャン可能

Normal 必殺技 **抗鬱音階（こううつおんかい）** ↓↙←+P（空中可） RC FR

共通 必殺技 **ケミカル愛情** →↘↓↙←→+K（空中可） RC FR

EXキャラ通常技／〈N〉との違いは、地上を走るようになったダッシュ。姿勢が低いおかげで、カイのスタンエッジなどの飛び道具を避けつつ移動できる上、念願ともいえるダッシュの勢いを付けた上での行動が可能になった。

大木をさする手／低い姿勢で前方に突進、腕を振り上げて攻撃する。Sはしゃがみ HSからつなげば、相手のしゃがみ状態にヒットしたときのみ連続ヒット。HSはSよりも長い距離を移動する分、発生が遅い。突進中は姿勢が非常に低いため、地面付近に判定がある技以外なら、ほとんどの場合下を潜れる。ヒット時はよろけを誘発するものの、ちゃんと回復されてしまうとロマキャンしない限り追撃は難しい。HSのみ判定の発生前にフォースロマキャンが可能なので、移動技に使って接近し、投げを狙っていく、というのも使い方の一つ。

抗鬱音階〈N〉／帽子から音符を飛ばす飛び道具。画面上に存在している時間が長くなるにつれ、ヒット数が増えていくのが特徴で、最終的には5ヒットまで増加する。さらに、撃った後レバーを上下に入力することで、軌道を変化させられる。なお、レバーを入れ続けるよりも、連続で入力した方が大きく軌道を変更できる、ということを覚えておきたい。技自体のスキが小さいため、けん制に使ったり、相手の起き上がりに重ねてから攻めたりと、使い道は多い。空中でも出すことができ、こちらの方が発生が早いことから、地上で撃つのであればジャンプ直後に撃った方がいい。また、地上、空中共にフォースロマキャンが可能。

ケミカル愛情／小さくジャンプし、前後に判定のあるレーザー状の飛び道具を放つ。攻撃判定が一瞬で広範囲に広がるので、けん制技としての性能は抜群。発生はかなり早いので攻撃レベル2以上の技から連続技になる上、ダウン復帰不能時間が長いため、よほど空中の高い位置で決めない限りはダウンを奪える。その上、フォースロマキャンを使えばさらに追撃が可能など、優秀な性能を持つ。ただし、攻撃判定が若干高い位置に発生するので、全キャラのしゃがみなど、姿勢が低い状態の相手には決まらない。ダッシュなどで潜られてしまうと反撃は必至だが、抗鬱音階と合わせて使えば、相手の接近を阻むのはたやすいだろう。

狂言実行／空中からの突進技。地面に対する角度はP→K→Sの順に緩やかになり、HSで出した場合は完全に真横へ突進する。コマンド完成後、ボタンを押し続けることで空中に停滞、離した時点で発動できるため、適当に跳び込んで相手の地上対空技を誘い、空中停滞でかわしてから狂言実行を決める、という使い方ができる。P、K、Sはしゃがみガード不能なので、ジャンプキャンセルからジャンプ直後に使うことでガードを崩したり、ダッシュKキャンセルから出して連続技を狙いつつ、2段階のガード崩しにする、といった使い道が考えられる。着地後のスキが小さいので、めり込むように当てなければ、こちら側に有利な状況を作れる上、ヒット時は立ちPやしゃがみPで拾っての追撃が決まる。また、S版のみカウンターヒットすると地面バウンドを誘発する。HSは着地するまでがスキなので使いづらいが、技の終わり際でフォースロマキャンが可能。余裕があれば使ってみるのも悪くないだろう。

窮際desperate／3ヒットする飛び道具を前方に放つ。攻撃判定発生後まで無敵が持続する上、ガードされてもほとんど不利にならず、複数の敵にヒットするという非常に優秀な技。多人数対戦で敵に囲まれてしまったときなどは、テンションゲージがあるならとりあえず出してしまっても構わない。ただし、自分の背後側には全く判定が無いことにだけ注意しよう。また、画面端付近で決めた後など、状況によってはさらに追撃できる。

限界フォルテッシモ／周囲に音波を発生させて攻撃する、空中時専用の覚醒必殺技。攻撃判定が発生した後も無敵時間が持続するので、対空技つぶしや、空中での割り込みに使える。また、発生が早く威力が高い上、全体動作が非常に短いので、ダッシュKやジャンプ攻撃からキャンセルで出していくのも有効。ヒットしていれば立ちHSで拾ってからの追撃が決まり、ガードされたとしてもこちら側が大幅に有利なので、続けてダッシュ攻撃としゃがみKによる二択を迫ることができる。そのほか、攻撃範囲が自分の周り全体に発生する上、複数の敵にヒットするので、多人数対戦で敵に囲まれたとき、ジャンプ直後に出して敵を一掃する、という使い方も非常に強力だ。

抗鬱音階〈EX〉／技のモーションや発生、硬直、フォースロマキャンが可能である点や、時間がたつにつれて弾のヒット数が最大5ヒットまで上昇することなど、ほとんどの部分は〈N〉のそれと同じだが、決定的に違うのが弾をレバーで上下左右へ自由に操れるということ。レバーによる操作を行なう際、移動させた方向に勢いが付き、レバーを入れ続けていると勢いが増していくので、細かい位置調整をするのであれば、少しずつ動かした方がいいだろう。なお、一定時間だれも弾に触れなかった場合、自動的に5ヒット分の判定が発生して消滅する。自分の付近に停滞させてバリアのように使うほか、画面外に移動させてから途中で戻すなど、奇をてらった使い方も可能だ。

ケミカル愛情（縦）／ケミカル愛情を縦方向に発射する。攻撃方向以外は通常のケミカル愛情と変わらず、フォースロマキャンも可能。主な用途として考えられるのが、相手に跳び込んでから出して地上対空技をつぶす、というもの。この際、フォースロマキャンを活用すれば、ヒット時は連続技が決まり、ガードされても攻勢を維持できる。また、一瞬で画面上方にまで判定が発生するので、チームバトルにおいて、ダスト絡みの連続技など画面の高い位置で攻撃を受けている味方を救出するために使う、ということも考えられる。

ホバージャンプ／〈N〉のダッシュとほぼ同じ性質を持つ。必殺技扱いだがキャンセルから出すことはできない。〈N〉のダッシュよりも技を出せるようになるまでが遅いほか、レバー入力で止まることができないので、距離を縮めたい場合はフォルトレスで止まる必要がある。主な用途は〈N〉のダッシュと全く変わらないが、レバー入力をすること無く前進できるということを利用すれば、その間に抗鬱音階を操作、付近にまとわせつつ接近することを実現できる。

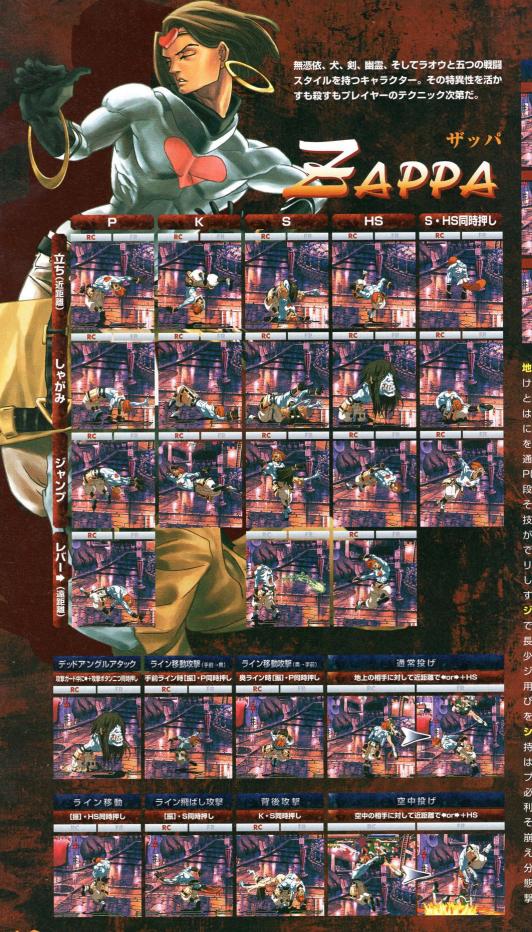
諧謔homeostasis／バク転しながら蹴り、続いて衝撃波で攻撃する2ヒット技。発生まで無敵があり、複数の敵にヒットするため、乱戦に巻き込まれた際はテンションゲージを惜しまず使っていこう。ただ、〈N〉の覚醒必殺技である窓際desperateと比べるとスキは大きく、ガードさせた際の状況によっては反撃を受けてしまう。

無憑依、犬、剣、幽霊、そしてラオウと五つの戦闘スタイルを持つキャラクター。その特異性を活かすも殺すもプレイヤーのテクニック次第だ。

ザッパ ZAPPA

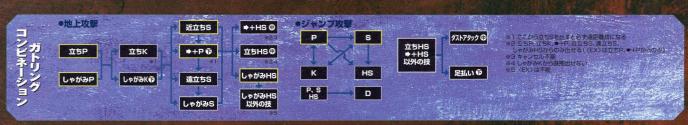
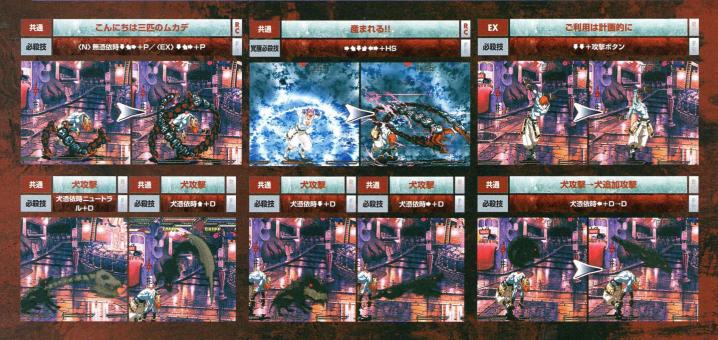
	P	K	S	HS	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC	RC
ジャンプ	RC	RC	RC	RC	RC
レバー➡(遠距離)	RC			RC	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC	RC	RC	

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
	RC	RC	

キャラクターカラー

地上攻撃／リーチが長めの遠距離立ちSは主力のけん制。出始めから足元無敵の性質がある立ちKと併せて使いたい。しゃがみP、下段のしゃがみKは攻撃発生が早く、ダッシュから出せば接近手段に使える。しゃがみHSは地上ヒット時によろけを誘発する技。ガトリングで同技を除くすべての通常技を出せるため、連続技や固めに便利。➡+Pは発生がやや遅いものの、上半身無敵があり下段攻撃。対空や地上戦で敵の技をつぶすように出そう。立ちHSは攻撃発生の遅い中段判定の3段技で、キャンセルできない。ガード崩しに使えるが、密着で出すとヒットさせても反撃を受けるので注意。➡+HSもキャンセルできない中段技で、リーチが長く、ヒット時は壁バウンドを誘発する。しゃがみSはカウンターヒット時によろけを誘発する。近距離立ちSは連続技の中継に使おう。

ジャンプ攻撃／ジャンプPは攻撃発生が早いので、空中連続技の始動に、ジャンプKはリーチが長く空対空に使える。どちらも空振り時のスキが少ないので、けん制に使いやすい。ジャンプSはジャンプキャンセル可能なので空中連続技の中継用。背後に攻撃を出すジャンプHSは、めくりで跳び込むときに有効。ジャンプDはヒット時に相手を吹っ飛ばすので、空中連続技の締めに使おう。

システム共通技／背後攻撃は上半身無敵の性質を持つ。リーチこそ短いが、攻撃発生が早く、硬直は短いので使いやすい。ライン移動攻撃はジャンプキャンセル、キャンセル不可能だがヒット時は必ずダウンを奪える。さらに、ガードされても有利と高性能な技だ。ライン飛ばし攻撃はリーチこそかなり短いが、何と中段判定。接近戦でガード崩しに使えるぞ。足払いは下段判定でダウンを奪える技。接近時に前述のライン飛ばし攻撃と使い分ければ二択を迫れる。通常投げは追撃可能な状態で相手を遠くに投げ飛ばすので、ほかの敵の攻撃を当てやすい。

	無憑依時	犬憑依時	幽霊憑依時	剣憑依時	ラオウ憑依時
特殊な地上ガトリング	立ちK→近立ちSが不能 ➡+P→近立ちSが不能 （どちらも必ず遠距離技が出る） しゃがみHSから同技以外のすべての通常技へガトリング可能（EXは不能）	立ちK→近立ちSが不能 ➡+P→近立ちSが不能 （どちらも必ず遠距離技が出る） しゃがみHSから同技以外のすべての通常技へガトリング可能（EXは不能）	しゃがみS→しゃがみSが可能	➡+P→しゃがみKが可能 しゃがみP、しゃがみK、しゃがみS→➡+HSが可能（EXは不能）	近立ちS→➡+HSが可能 立ちHS→しゃがみHSが可能 足払い→➡+HSが可能
特殊な空中ガトリング	HS→Dが可能	無し	無し	無し	K→Dが可能 S→Pが可能 HS→HSが可能 HS→Dが可能
特殊な攻撃判定を持つ技	立ちHS（中段） しゃがみHS（中段）	立ちHS（中段）	しゃがみS（下段）、しゃがみHS（空中ガード可能） ジャンプHS（しゃがみガード可能）	しゃがみS（下段） ➡+HS（中段）	しゃがみS（下段） しゃがみHS（下段）
連打可能技	無し	ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP	立ちP しゃがみP ジャンプP
キャンセルできない技	立ちHS ➡+HS	立ちHS ➡+HS	しゃがみHS ➡+HS ジャンプHS	無し	無し
ジャンプキャンセル可能な地上技	立ちP しゃがみP 近立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 近立ちS しゃがみHS	立ちP しゃがみP 近立ちS 遠立ちS 立ちHS	立ちP しゃがみP	立ちP しゃがみP
ジャンプキャンセル可能な空中技	ジャンプP ジャンプS	ジャンプP	ジャンプP	ジャンプP ジャンプS	ジャンプP

EXキャラ通常技／変更点は無く、主力技も同じ。

悪霊の憑依／〈N〉の場合は、こんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）をヒット（ロマキャン時は除外）or空振りさせると（相打ち時は攻撃をくらった扱い）、犬、剣、幽霊のいずれかがランダムで憑依する。攻撃をくらったときは、そのときに憑いていた悪霊が消え、先の三つと無憑依の中からランダムで選択されるぞ。悪霊が憑くと、ガトリングルートや通常技の性質が変化するのでよくチェックすること。憑依を任意で解除したい場合は覚醒必殺技の産まれる!!を出せばいい。また、特定の必殺技を敵にヒットさせると（味方に当てても増えない）ザッパの周囲に霊魂が回り始め（対応技は霊魂+○と表記）、8個でMAX。霊魂が6個以上でムカデをヒットさせるか、8個のときにムカデを出すとラオウが憑依可能。ラオウは16カウント憑依し、時間を過ぎると無憑依状態で霊魂も0となる。〈EX〉はムカデによる憑依は無い。攻撃くらい時のランダム憑依と、ご利用は計画的にによる霊魂を使った憑依がある。なお、ラオウ憑依後のシステムは〈N〉と同じ。

こんにちは三匹のムカデ（〈N〉霊魂+2、〈EX〉霊魂+1）／足元からムカデが這い出る。出始めから対打撃無敵時間があり、ヒット時はダウンを奪えるので割り込みや連続技に使える。〈N〉は霊魂が+2されるので霊魂稼ぎに使いやすい。〈EX〉は憑依せず霊魂が+1と少ないが、憑依状態を問わずに出せるので、リバーサルで使いやすい。

産まれる!!／背中から巨大なムカデが産まれる。出始めから攻撃発生後まで無敵時間があり、硬直は少なめ。複数の敵にヒットするため乱戦時にぶっ放せるのが強み。この技を出すと憑依が強制的に解除される。

ご利用は計画的に／必要数の霊魂を消費し、任意の悪霊を憑依させる技。各悪霊はP〜HSボタンに対応。各悪霊の必要な霊魂の数はP：剣（2）、K：犬（1）、S：幽霊（4）、HS：ラオウ（8）となっている。成功時はすぐに悪霊が憑依し、全体動作は短い。キャンセルから出せば、ロマキャンのような感覚で使えるので連係を組むことも可能。ただし、必要数に満たない状態で憑依させると失敗動作が出てしまい、大きなスキを晒してしまう。

※幽霊憑依時のしゃがみHSは<N>のみフォースロマキャン可能。

共通 覚醒必殺技 **そのまま帰ってこないで下さい** 幽霊憑依時↓↘→+SorHS（空中可）

空中

共通 必殺技 **バナナ** 幽霊ヒット時にランダムで出現

共通 必殺技 **鉢植え** 幽霊ヒット時にランダムで出現

共通 必殺技 **ゴルフボール** 幽霊ヒット時にランダムで出現

犬憑依時・通常技／立ち、しゃがみ、ジャンプPが連打可能などガトリングが変更される。なお、ザッパが別ラインに移るか、犬攻撃中に犬が攻撃を受けると、憑依が強制解除されて無憑依になる。犬攻撃は本体がガード中でも出すことが可能。

犬攻撃（ニュートラル+D）／口から骨を伸ばす。硬直が少ないので固めや連係の始動に使う。

犬攻撃（↓+D）（〈N〉霊魂+2〈EX〉+1）／かみ付きを出すガード不能攻撃で、攻撃発生は遅め。ヒット時は横に吹っ飛ばしダウンを奪える。

犬攻撃（→+D）／突進攻撃を出す。連係の始動や犬を移動させるために使う。

犬攻撃（↑+D）（〈N〉霊魂+1）／尻尾を振り上げジャンプする対空攻撃。〈N〉は霊魂稼ぎに有効。

犬攻撃→犬追加攻撃（←+D→D）／後方に回転しつつ跳び上がり、追加入力で斜め下に突進する中段攻撃。起き攻めやガード中の反撃に使える。

幽霊憑依時・通常技／遠距離立ちSはリーチが長く、カウンターヒット時によろけを誘発するメインのけん制技。その場に判定が長く残るジャンプHSは、ガードさせれば有利な状態を作りやすい上に、ケズリダメージを与えられる。近距離立ちS、立ちHSは攻撃レベルが高いので、画面端での固めや連続技の中継に。下段かつガトリングで連発できるしゃがみSと、中段の→+HSは攻撃発生が早くガード崩しに役立つ。しゃがみHSはジャンプHSとほぼ同性能で、幽霊が破裂（攻撃判定が出た）直後にフォースロマキャンが可能。

そのまま帰ってこないで下さい／幽霊が回転して体当たりする飛び道具で、Sは真横に直進、HSは弧の軌道で飛ぶ。ヒット時は敵に幽霊が取り憑き「不幸モード」になる。この状態になると、画面外からランダムでバナナ、鉢植え、ゴルフボールのいずれかの攻撃アイテムが発生する。別ラインへ逃げられても不幸モードは続くが、アイテムが3回出ると終了する。また、幽霊を発射した瞬間にフォースロマキャンが可能。なお、この技とジャンプHS、しゃがみHSを出すと、攻撃先に幽霊が停滞する。背後の幽霊がすべて居なくなると、S、HS系の攻撃が動作のみで攻撃判定が出ない。幽霊はしばらく停滞した後に戻ってくるが、停滞先へザッパが赴くことによって回収できる。

剣憑依時・通常技／ジャンプSは横方向にリーチが長く、けん制に使いやすい。ジャンプHSは攻撃判定が下方向に強く持続は長いので、けん制のほか跳び込みにも使っていける。ヒット時に強制で立ちくらいにする効果を持つ近距離立ちSは、連続技の中継に。しゃがみSは発生の早い下段技で、固めやガード崩しに使うと効果的。遠距離立ちSはリーチが長いものの、攻撃判定の持続が短いので、接近戦での固めに使いたい。立ちHSは2段技で、攻撃レベルが高く連続技の中継に適している。剣を回転させつつ斜め上方に上昇させるしゃがみHSは、早出しで対空に使用。➡+HSは攻撃発生が遅いものの中段判定で、ガード崩しに役立つ。起き攻め時やガトリングから、下段技と交ぜて使い、ガードを揺さぶろう。

落ちといてください(〈N〉霊魂＋1)／斜め上方に向かって剣を上昇させる技。出始めから攻撃発生後まで打撃対して無敵なので割り込みに便利。ヒット時は吹っ飛ばす効果がある。また、攻撃発生直後にフォースロマキャンが可能。〈N〉の場合は霊魂を稼げるので、乱戦時や割り込みなどに使いたい。〈EX〉は状況に応じて出す程度で。

近づくと逝きます(〈N〉、〈EX〉ともに1ヒットにつき霊魂＋1)／肩の高さに合わせ、剣が周囲を1回転して攻撃する2段技。1ヒットごとに霊魂が1個増え、地上ヒット時はよろけを誘発させる。なお、2段目の終わり際にフォースロマキャンが可能。空振り時のスキが少なく、ガードされても反撃を受けないので主力のけん制になる。

痛そう、っていうか痛い(〈N〉霊魂＋1)→追加攻撃(〈N〉霊魂＋3、〈EX〉霊魂＋1)／剣に胴体を貫かれたまま突進する。敵に当たるとその背後に剣が移動し、HSで追加攻撃を出せる。突進部分は速度が速く、攻撃判定は強め。カウンターヒット時はよろけを誘発するので追加攻撃が連続ヒットするぞ。また、追加攻撃を出さずに通常技を出すと、移動した先で剣が攻撃するため、距離が離れていても攻撃を仕掛けられる。追加攻撃はヒット時にダウンを奪える。〈N〉は霊魂を稼ぎやすいので積極的に使っていこう。〈EX〉は追加攻撃ヒット時しか霊魂を増やせないので、アクセントとして使用する程度でいい。

ラオウ憑依時・通常技／近距離立ちSは持続が長く、硬直が皆無なので、接近戦の固めに使うと強力。遠距離立ちSは攻撃発生、リーチの長さのバランスがよく、メインのけん制として使える。しゃがみSは攻撃発生が早い下段技で、ガード崩しの手段として非常に強力。しゃがみHSも下段技で、ヒット時は敵を浮かす効果を持つ。発生こそ遅いものの、モーションが中段のダストと似ているため惑わしやすい。立ちHSはリーチが長く、硬直は少ないのでけん制向き。遠距離立ちSと併用するといい。➡+HSは抜群のリーチ、攻撃力を誇り、ヒット時は壁バウンド効果を持つ。けん制、連続技に使える非常に強力な技だ。ダストは発生が早めの中段攻撃で、ガードを崩すのに役立つ。ジャンプS、HSは下方向に強いが、攻撃の振りが大きく、ラオウ憑依時はジャンプする必要が無いので、使用する機会は少ないだろう。

〈EX〉は立ちHS、しゃがみHS、➡+HSの性能が変化。立ちHSはヒット時に浮かす効果を持ち、連続技の中継に。しゃがみHSはリーチの長い下段技で、遠距離でもヒット後にナックルカイザーがつながる。➡+HSはキャンセルできないがダストより早い中段攻撃。ヒット時は地面バウンド効果があり、追撃を決められるぞ。

ダークネスアンセム→追加攻撃／羅の文字が刻まれた球体を停滞させ、追加入力で前方に飛ばす飛び道具。ダークネスアンセムはガードされても有利なので接近での固めに。追加攻撃は弾速が遅いので盾にしつつ接近を図れる。また、空中ガード不能かつヒット時はダウン復帰不能なので、連続技や連係に組み込んで使うのも強力だ。

ラストエドガイ／腕を槍に変化させ振り上げる。攻撃発生がとにかく早い上に、出始めから攻撃発生後まで無敵、判定は大きく上方向へのリーチも長い。さらにダウン復帰不能時間が長いと強力無比の性能を持つ。割り込みや連続技に大活躍だ。

ベロウズマリス／上から前方に向かっていくつもの雷光を放つ。画面全体をカバーするが、目の前には攻撃判定が無い。ケズリ狙いで使おう。

ナックルカイザー／攻撃力の高いパンチを繰り出す。リーチが長く、ヒット時は壁バウンドかつダウン復帰不能なので追撃が可能。連続技用の技だ。

今日から君もフォースロマキャンマニア！

フォースロマンキャンセル大全 前編

続編が出るごとに、その数がだんだんと増えてきているフォースロマキャン対応技。そんな数多くのフォースロマキャン対応技を、前編＆後編（104ページ）に分けてすべて紹介！

フォースロマキャン対応技表

注釈
●タイプ：N＝ノーマルキャラの技、EX＝EXキャラの技、共通＝両タイプ共通の技
●番号：下のグラフィック（画面写真）の番号
●タイミング：受け付けタイミング。F＝フレーム
●受け付け幅：受け付けタイミングの幅（単位はフレーム＝60分の1秒）

キャラ名	タイプ	番号	技名	タイミング	受け付け幅
ソル	N	1	ガンフレイム	炎のエフェクトが見えてから7、8F目	2
	N	2	バンディットブリンガー	頂点付近、手に炎が見えた瞬間	3
	共通	3	ライオットスタンプ	壁を蹴って蹴りが出た瞬間	4
	共通	4	ファフニール	拳を突き出した（攻撃発生の）瞬間	2
	EX	5	HSガンフレイム	画面を3分の2程度進んだ瞬間	2
	EX	6	フレイムディッパー	2段目の攻撃判定が出る3～5F前	3
カイ	N	7	スタンディッパー	2段目を構えた瞬間	2
	N	8	ヴェイパースラスト	攻撃後に宙返りし終わる瞬間	2
	共通	9	スタンエッジ・チャージアタック	目の前に球状の光が見えた瞬間	2
	共通	10	スタンエッジ（空中）	着地した瞬間	3
	共通	11	セイクリッドエッジ	突進する光の剣が見えてから5、6F後	2
	EX	12	グランドヴェイパースラスト	攻撃発生の直前の剣を振りかぶった瞬間	3
メイ	N	13	拍手で迎えてください	手を振り上げる直前	2
	N	14	イルカさん・縦	ヒットorガード時のみ跳ね返る、その瞬間から6F間	6
	N	15	イルカさん・横	ヒットorガード時のみ跳ね返る、その瞬間から6F間	6
	N	16	⬉+K	あお向けに寝転がった後、起き上がる瞬間	2
	EX	17	アクアローリング	空中で体を丸めた（攻撃発生の）瞬間	2
	EX	18	山なりアクアローリング	空中で体を丸めた（攻撃発生の）瞬間	2
	EX	19	拍手で迎えてください	手を振り上げる直前	2
	EX	20	ミストファイナー	ハート型のエフェクトが小さくなり始めた瞬間	3
ミリア	N	21	HSタンデムトップ	髪の毛を円状に振り回した瞬間	3
	N	22	ウィンガー	上昇後、急降下する瞬間	2
	N	23	高速落下	着地した瞬間	3
	共通	24	アイアンセイバー	突進する瞬間	6
	共通	25	バッドムーン	跳ね返って、月の形が終わる瞬間	3
	EX	26	HSプリティメイズ	ミリアが真横に体を倒した瞬間	3
	EX	27	プリティメイズ（空中）	着地した瞬間	3
エディ	共通	28	➡+K	カカトを振り下ろした（攻撃発生の）瞬間	2
	共通	29	KorHSインヴァイトヘル	エディが手を振り上げた瞬間	2
エディ	共通	30	シャドウギャラリー	2段目の噛み付くモーションの出る2～4F前	3
	共通	31	ドランカーシェイド	攻撃発生直前の3F間と攻撃発生の瞬間	4
ポチョムキン	N	32	しゃがみHS	振り上げた拳を戻し始める瞬間	3
	N	33	➡+HS	構えた拳を突き出す前	2
	N	34	メガフィスト・後方	両拳を突き出した（攻撃発生の）瞬間	2
	共通	35	メガフィスト・前方	両拳を突き出した（攻撃発生の）瞬間	2
	共通	36	ハンマフォール	両拳を合わせた瞬間から3、4F目	2
チップ	N	37	穿踵	チップが地面から離れた瞬間	3
	N	38	βブレード（地上）	跳び上がった（2段目の攻撃発生の）瞬間	2
	共通	39	幻朧斬	ヒット後、相手の首を斬る瞬間	2
	共通	40	斬星狼牙	1、3段目の突進している瞬間	4
ファウスト	共通	41	愛	頭を投げてから10、11F目	2
	共通	42	槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうぇい	高速で体をスピンさせるグラフィックが終わった瞬間	4
	共通	43	前から行きますよ	ドアを開け切った（攻撃発生の）瞬間	2
	共通	44	後ろから行きますよ	ドアを開け切った（攻撃発生の）瞬間	2
梅喧	N	45	ジャンプD	獅子舞の炎が見えてから3～5F目	3
	N	46	回り込み	後ろを向いてから7～9F目	3
	N	47	裂羅	剣を突き出した（攻撃発生の）瞬間	2
	N	48	妖斬扇	扇子が真下に来る直前	3
	共通	49	畳替し（地上）	畳が立った瞬間から9F～12F目	4
	共通	50	畳替し（空中）	畳が見えてから3、4F目	2
紗夢	N	51	足払い	技が出た瞬間	5
	N	52	通常投げ	逆立ちして、地面に手を付いた瞬間	2
	N	53	千里沁鐘	光の拳が見える直前3F間と見えた瞬間	4
	N	54	鷹嬰脚	4段目の攻撃発生直前	3
ジョニー	N	55	➡+K	突進後、蹴り上げる（攻撃発生の）3F前	2
	共通	56	ディバインブレイド（追加入力前）	ジャンプして手を振り上げた瞬間	3
	共通	57	ディバインブレイド（追加入力後）	炎が完全に伸び切る（攻撃発生の）直前	2
	共通	58	空中ディバインブレイド	炎が完全に伸び切る（攻撃発生の）直前	2

フォースロマキャン受け付け開始時のグラフィック

身軽な動きと高度なYOYOテクニックを駆使して、トリッキーに闘うことができるブリジット。クマのロジャーと協力して、敵をほんろうしよう!

ブリジット BRIDGET

	P	K	S	S・HS同時押し
立ち(近距離)	RC	RC	RC	RC
しゃがみ	RC	RC	RC	RC FR
ジャンプ	RC	RC	RC	RC
レバー➡(遠距離)	RC	RC	RC	

デッドアングルアタック	ライン移動攻撃(手前→奥)	ライン移動攻撃(奥→手前)	通常投げ
攻撃ガード中に➡+攻撃ボタン二つ同時押し	手前ライン時[振]・P同時押し	奥ライン時[振]・P同時押し	地上の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
RC	RC	RC	RC

ライン移動	ライン飛ばし攻撃	背後攻撃	空中投げ
[振]・HS同時押し	[振]・S同時押し	K・S同時押し	空中の相手に対して近距離で⬅or➡+HS
	RC	RC	

キャラクターカラー

地上攻撃／HSがYOYO配置＆引き戻しとなる、特殊な仕様のブリジット。扱いやすいPやK、リーチが長いSを駆使して立ち回ろう。

↙+Pは足元のやられ判定が無いので下段判定の暴れに効果がある。また、カウンターヒットでよろけを誘発するため追撃が可能。

中間距離のけん制では、リーチのある遠距離立ちS、ジャンプ防止になるしゃがみSや➡+Sが主力。真上方向にも攻撃判定があるので、めくり気味の攻撃にも強い。

ダッシュから接近した場合は、基本的に立ちKや下段のしゃがみKからガトリングを始動しよう。これで固めつつ、ガードの堅い相手なら中段の➡+Kでしゃがみガードを崩したり、下段での暴れを予想したなら↙+Pを出すなど、変化を付けていこう。

ジャンプ攻撃／ジャンプKはリーチが短いものの、発生が早く下方向にも強いので、空中ダッシュからのガトリングの始動や跳び込みに使う主力技。また、ジャンプSは横方向に攻撃判定が伸びる。スキは大きいので、垂直やバックジャンプから空対空のけん制に使おう。ジャンプ中⬇+Sはカウンターヒット時、よろけを誘発できる技。ダメージが高く、ジャンプキャンセル可能なので、空中連続技の中継にも役立つ。

システム共通技／ダストは若干発生が遅め。足払いはリーチが長く、けん制に役立つ。フォースロマキャン対応なので、下段から空中連続技につないで一気に大ダメージを与えられる。ライン移動攻撃はリーチが短いものの、発生が早くキャンセルもできる。ここから連続技を狙うなら、キック スタート マイ ハートや覚醒必殺技のループ ザ ループにつなごう。一方、ライン飛ばし攻撃は発生が非常に早く、足払いからでも連続ヒットするので、足払い©➡ライン飛ばし攻撃Ⓙ➡空中連続技とすれば、テンションゲージを消費せずに大ダメージを与えられる。本作では、これが基本連続技となる。

特殊技

↘+P　RC

ジャンプ中⬇+S　RC

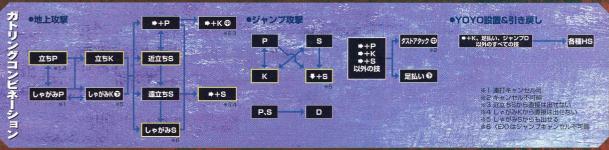
共通 **YOYO配置**
必殺技 HS(空中可)

共通 **YOYO引き戻し**
必殺技 YOYO配置後にHS(空中可)

Normal **スターシップ**　RC
必殺技 ➡⬇↘+P(空中可)　FR

※地上版のみフォースロマキャン可能

Normal **ロジャーラッシュ**
必殺技 YOYO配置後に⬇↘➡+HS　FR

Normal **ジャッグドロジャー**
必殺技 YOYO配置後に⬇↙⬅+HS(空中可)　FR

EXキャラ通常技／しゃがみSとジャンプ中⬇+Sがジャンプキャンセル不能になっている。また、足払いの発生が若干遅くなっており、しゃがみPの先端から連続ヒットしない場合がある。そして、➡+Pは真上方向に攻撃判定が無くなり〈N〉に比べて対空に使いづらくなっている。➡+Sは硬直時間が大幅に延び、➡+Kは攻撃レベルが1に下がっている。

YOYO配置／YOYOを投げ、一定の距離に配置する技。空中では8方向、地上では↙⬇↘を除く5方向に設置可能。設置する際に投げるYOYOには攻撃判定は無く、多少硬直がある。〈EX〉はこの動作の硬直が〈N〉に比べて若干長いので注意が必要。

YOYO引き戻し／配置されたYOYOを引き戻す技。戻ってくるYOYOには攻撃判定があるが、ブリジットが攻撃をくらったり技をガードすると、攻撃判定が消える。空中でも引き戻しは可能だが、引き戻しの動作時間が若干長い。ブリジットが別ラインに移動すると、自動的にYOYOが引き戻されるが、その時のYOYOに攻撃判定は無い。

スターシップ／自分の周囲にYOYOを振り回す技。発生が早く、出始めから攻撃発生後少し経過するまで無敵。リーチは短いが、割り込みやリバーサルなどで役立つ。フォースロマキャンを併用すれば、危ないときにもフォローできるという利点がある。

ロジャーラッシュ／配置してあるYOYOが、クマのロジャーに変身し、パンチを繰り出しながらブリジットの居る方向に移動する技。クマの攻撃は最大で5ヒットし、ヒット時には相手がよろける。また、ブリジットかロジャーが攻撃を受けたとき、一定時間が過ぎたとき、ブリジット自身がラインを移動したときにロジャーは消えてしまうので注意。ロジャーは、ブリジットが接触することで回収可能。

ジャッグドロジャー／配置してあるYOYOが、刃のついたロジャーに変身。非常にゆっくりしたスピードでブリジットの居る方向に移動する。3ヒット技で、ロジャーは無敵状態、ブリジットが攻撃を受けたときでも消えることはない。ロジャーは、ブリジットが回収、別ラインに移動、一定時間経過、3回分敵に当たる、以上のどれかを満たすと消える。空中でも出せるので、ジャンプ攻撃からキャンセルで出して連係を作るのもいい。

ロジャーハグ／配置してあるYOYOがマーカーに変身、一定時間相手を追尾し、当たると敵に貼り付く。ヒット時は若干ながらダメージがある。また、ガード中の相手にも張り付くが、その場合はダメージが無い。貼り付いたマーカーは配置したYOYOと同じ性質があり、各種YOYO技を入力すればマーカーがそれに変化する。また、ローリング移動はこのマーカーを目指して追尾する。

ローリング移動／小さく体を丸め、少しだけ浮き上がりつつ配置されたYOYOに向かって移動する技。移動中は空中ガード不能。YOYOに到着してからもその勢いは残り、逆方向まで突き進む。フォルトレスや攻撃＆YOYO関連の必殺技で移動をキャンセルできる。また、この技は地上に着地するまでにもう一度（計2回）出せる。なお、本作から高度制限が付き、高所（ズームアップした画面より上）に設置してあるYOYOに対しては使用不能になった。

キックスタート マイ ハート→停止／発射／YOYOの上に乗って突進する技。レバーを前に倒すと、その突進スピードが上がり、逆に後ろに倒すとゆっくり進む。攻撃発生が早いので、連続技に使いやすく、ライン移動攻撃からも連続ヒットする。

派生技の停止は、急ブレーキをかけながら停止する技で、そのときに出る火花で攻撃する。ディレイが掛かる上、先端をガードさせれば反撃を受けにくい。発射は、勢い良く前方にジャンプしつつYOYOを振り回す技。技後の硬直が長く、ガードされた場合だけでなく、前半部分をヒットさせた場合でも反撃される。発生は早く、空中ガード不能なので、ジャンプで逃げる相手に使おう。

ループ ザ ループ／YOYOを連続して振りまわし、最後に中段判定の大きなロジャーが降ってくる覚醒必殺技。出始めが無敵ではなく、割り込みに使う技としてはイマイチだが、複数の敵ヒットするので敵が固まっているなら連続技で使ってみよう。

メンテナンス中の悲劇／斜め前方に無数の爆発を起こす覚醒必殺技。その反動でブリジット自身は後方に大きく倒れる。出始めに一瞬無敵があり、出した瞬間から空中判定になる。攻撃発生前につぶされても必ず攻撃判定が出るので、起き上がりに使うのもいいだろう。

Normal 覚醒必殺技
俺とキルマシーン
YOYO配置後に→↘↓↙←→+HS

EX 必殺技
ロジャーラッシュ
YOYO配置後に↓↘→+HS(空中可)

EX 必殺技
ジャッグドロジャー
YOYO配置後に↓↙←+HS(空中可)

EX 必殺技
ロジャーハグ
YOYO配置後に→↓↘+HS(空中可)

EX 覚醒必殺技
メンテナンス中の喜劇
密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+S

投げスカり

EX 覚醒必殺技
俺とキルマシーン
YOYO配置後に→↘↓↙←→+HS(空中可)

空中

俺とキルマシーン／配置したYOYOが、炎をまとったロジャーに変身する技。ロジャーはブリジットを追尾しつつ攻撃し、複数の敵にヒットする。また、一定時間が経過するか、12回敵に当たるか、ブリジットがラインを移動した場合に消える。なお、ヒット時は相手が燃え、ダウン復帰不能。ちなみに、呼び出し時は出始めから少しの間、ブリジット自身に無敵時間がある。

ロジャーラッシュ〈N〉／配置したYOYOがロジャー変身してパンチを繰り出す技。ロジャーはブリジットに向かってわずかに移動する。ロジャーは無敵状態で、ブリジットが攻撃を受けても消えない。最大で3ヒットし、ヒット時はよろけを誘発。ロジャーが戻る条件は、〈N〉のジャッグドロジャーと同じ。呼び出す際ブリジットに膨大なスキが生じる。また、空中でも出すことができる。

ジャッグドロジャー〈N〉／配置したYOYOが刃付きのロジャーに変身。速いスピードでブリジットに向かって移動する。5ヒット技でロジャーにやられ判定があり、ブリジットが攻撃を受けると消える。ロジャーが戻る条件は、〈N〉のロジャーラッシュと同じ。また、空中でも出すことができる。

ロジャーハグ〈N〉／〈N〉の同技名とほぼ同じ技。唯一違うのは、空中でも出せる点。

メンテナンス中の喜劇〈N〉／コマンド投げの覚醒必殺技。成立すると高く浮かせた相手に無数の爆発をヒットさせる。投げ間合いは通常投げよりやや広め。成立まで時間が掛かるが、画面暗転後に回避不能。出始めから完全無敵があるので、起き上がりにも使える。成立後は、ダウン復帰される前に追撃可能。なお不成立の場合、手元で小さな爆発が起きる。攻撃判定もあるぞ。

俺とキルマシーン〈N〉／〈N〉の同技名と同じような技。しかし、〈N〉と違い無敵時間が一切無い。そのため、ロジャーの攻撃発生前にブリジットが攻撃をくらうと、テンションゲージのみ消費して終了する。そのほか、この技は空中でも呼び出し可能で、ロジャーの移動速度が遅くなっていること。画面暗転後の攻撃発生は若干遅く、やや硬直も長い。なお、空中版は無敵時間が若干あるものの、着地までブリジットが動けない。ロジャーの攻撃発生前につぶされる点も同じだ。

BOSS CHARACTER

LEOPALDON
レオパルドン

（CPU戦専用キャラクター）

出現条件

CPU戦でサバイバルレベルが99になると出現（レベル100以上は100レベルごとに出現）。倒すとエンディングになる。なお、AWカードを使って開始サバイバルレベルを設定することで50レベルごとに乱入してくるようになる。

ストーリー

彼は極限の地でギアを操る能力を使い、人々を助けてきた。ボディ自体はギアであり、捕食した犬(♀)と融合している。本能の面は犬の部分が反映されているが、行動を制御しているのは彼である。その目的は一切の謎とされている。

登場時演出

勝利ポーズ

ガード

前進

後退

やられ

負けポーズ

通常技 立ち攻撃

通常技 しゃがみ攻撃

システム共通技 背後攻撃

レオパルドンの性質

口の中に居る犬＆謎の男が弱点で、そのほかの部分は攻撃しても自動的にガードされてしまう（必殺技のケズリダメージは入る）さらに何かしらの動作中のレオパルドンに攻撃を決めても、のけぞり状態にならずその動作が中断されない。なお、レオパルドンは攻撃時、被攻撃時共にラインの影響を受けない。

必殺技 超ハイタッチ!

必殺技 リバースリバー

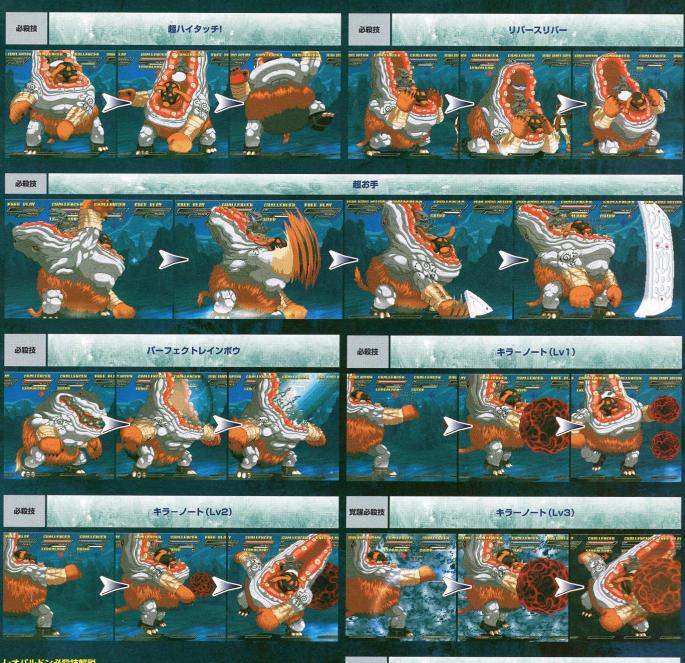
必殺技 超お手

必殺技 パーフェクトレインボウ

必殺技 キラーノート(Lv1)

必殺技 キラーノート(Lv2)

覚醒必殺技 キラーノート(Lv3)

覚醒必殺技 808

レオパルドン必殺技解説

超ハイタッチ!／腕を下げつつ身を屈め、アッパーカットのような攻撃を繰り出す必殺技。無敵時間は一切無いが、判定が大きくヒット時はダウン復帰不能。

リバースリバー／口の中から魚を出す飛び道具。ヒットすると気絶してしまう。

超お手／手を上げて地面にたたき付け、巨大な石板を3回発生させる必殺技。たたき付ける手には攻撃判定は無いが、石板ヒット時は吹っ飛びやられになりダウン復帰不能。

パーフェクトレインボウ／身を屈めつつ、斜め上に向けて口からレーザーを放つ必殺技。ヒット時のダメージは絶大で、さらにダウン復帰不能。

キラーノート(Lv1)／オーラをまとった球を前方に作り投げ飛ばす必殺技。球は少し進んだ後に二つに分裂して飛んでいく。なお、投げ飛ばす際の腕にも攻撃判定がある。

キラーノート(Lv2)／オーラをまとった球を前方に放つ必殺技。射程に制限は無い。

キラーノート(Lv3)／オーラをまとった巨大な球を前方に放つ覚醒必殺技。出始めに無敵時間はあるが、球の攻撃判定が発生する前に切れる。

808／自分の周辺に衝撃波を繰り出す覚醒必殺技。ガードされてもほとんどスキは無く、攻撃判定発生後まで無敵時間が続く上、ヒット時はダウン復帰不能。

対レオパルドンの攻略はP153へGO➡

SOL BADGUY

ソル=バッドガイ

自分の感じる、ソルの格好良い一瞬を捕らえたつもりです。(岩崎)

KY KISKE

カイ=キスク

真面目な彼でも、闘った後は疲れてうたた寝くらいするだろうと。(岩崎)

MAY

メイ

石渡の「女の子の自然な色気を表現したい」という言葉と、
貰った資料に触発されて描きました。(岩崎)

MILIA RAGE

ミリア=レイジ

闘いが終わって休もうとしている姿です。
こういうポーズだと足がより綺麗に見えるかな、と思って。(岩崎)

EDDIE

エディ

キャラクターセレクトのエディの絵を見てからは、
このようなザトーの姿しか思い浮かばなくて……。(岩崎)

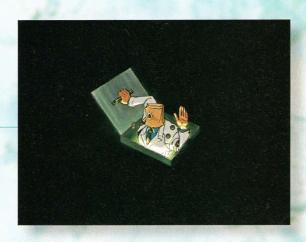
POTEMKIN ポチョムキン

暑苦しいくらいドラマチックに、がコンセプトです。
首輪を描くと顔が埋もれてかわいくなりそうなので、はずしました。（岩崎）

CHIPP ZANUFF チップ=ザナフ

寂しいからと描いたコロニーステージの像が、
少年漫画の必殺技（スタンド？）の様に見えるのがポイントです。（岩崎）

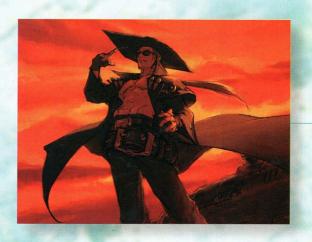
FAUST ファウスト

「ゲームプレイありがとう！　では、さらば！」という感じです。
ただのネタですが、このほうがファウストらしいと思ったので。（岩崎）

BAIKEN 梅喧

ストーリーを感じさせる絵というより、
刀アクションの格好良い瞬間を描きたかったのです。（岩崎）

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

紗夢といったら料理エンディングですよね？
このデザインのチャイナが好きなんです。（岩崎）

JOHNNY ジョニー

イグゼクスのエンディングで背景を青空にしたので、今回は夕暮れにしてみようと。(岩崎)

AXL LOW アクセル

彼女に会えないとか、変な所にタイムスリップしたと困っている姿より、
ポジティブな姿がアクセルらしいと思い描いてみました。(岩崎)

ANJI MITO 御津 闇慈

熱いイメージが多いので、たまには静かに舞う感じにしてみようかと。(岩崎)

ヴェノム

イメージがわかなくてこのようにまとめたのですが、
同僚に「悩んで描いたのが絵に表れてる」と言われて悲しかったです。(岩崎)

SLAYER スレイヤー

闘いの後は愛するシャロンと過ごすのでしょう。(岩崎)

TESTAMENT テスタメント

光の世界に行くことはないけれども、テスタメントはいつもディズィーを見守っているんだろう、
そんなことを考えて描いていた気がします。(岩崎)

ディズィー DIZZY

幸せな日常の姿を描こうと思っていました。
完成度は低いですが、描きたいイメージは表現できたと思っています。(岩崎)

イノ

どんな絵を描こうか考えるとき、イノは頭の中で勝手にポーズをとってくれるんです。
あぁ、楽しい。(岩崎)

ザッパ ZAPPA

本来はコミカルなエンディングなのでしょうが、S子と絡ませたポーズを描きたくなってこのようにまとまりました。(岩崎)

ブリジット

爽やかで、元気な感じにしようと思いました。
そういえば、ロジャーの中身ってどうなっているんでしょうね。(岩崎)

BACKGROUND ARTWORKS

背景美術紹介

背景美術の雄、(有)草薙による背景美術を全ステージ掲載。「夏」の空気を感じるレイアウトをたん能してほしい。
また、開発者自らが語る、全ステージの成り立ちの解説コメントも掲載!! 各ステージの成立過程がわかるぞ。

※背景イメージ・デザイン協力 草薙(KUSANAGI)

Wilderness Gravemarker

流星雨ステージ

場所:?(地球)

画面素材

解説:「広大な砂漠に流星群」というのは夏らしい雰囲気を醸し出すのではないか、というコンセプトで作られました。数百年に一度の流星雨を合図に大移動を開始する巨人族の引越しを描いたステージです。当初は巨人の列がもっと多かったり、後方が歪むなど色々あったステージでした。ソル、カイ、イノというギルティの根本を成すキャラのステージであるため、インパクトは強くなければならないと思っていました。

Paris

オペラ座　屋根裏ステージ

場所:フランス・パリ

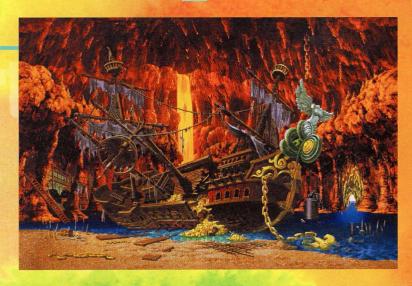
画面素材

解説:暑い夏をやり過ごすために、涼しくオペラでも……というステージ。当初舞台場では3分にもわたる演劇が繰り広げられていたのですが、大人の事情で現在に至りました。闘いの場所は舞台裏。衣装や舞台装置が散乱している状態。目の前で起こる戦闘に目もくれない舞台関係者! アサシンの闘いの舞台は表舞台では行われないことを、暗に示しています。

Pirate Fort

宝船ステージ

場所：海賊の砦

解説：冒険といえば夏！　という着想を元に作成したのですが、「滝」や「海賊船」「タコ」といい、某映画のオマージュみたいに仕上がってしまいました。ちなみにここに来るには後ろの滝からダイブしなければいけないのです。大昔は海賊が砦として使用していた場所であり、当然、お宝が大量に残されているのですが、場所柄、罠が張り巡らされ進入者を拒んでいます。それに目を付けたのがスレイヤーと大統領であり、修行の場として活用していました。しかし、実力と裏腹にお宝に手を付けないのが彼ららしいと思います。

Colony

日本コロニーステージ

場所：日本人コロニー

画面素材

解説：「日本的」「夏は夜だろう」ということで、祭りと夜をテーマにしました。二つのチームがあり　互いにどちらがより早く一本の木から金剛力士像（？）を彫れるかを競っているステージです。足場もそこに作るので、非常に高所で不安定。松明に照らし出される彫刻の美しさと祭り特有の華やかさを表現しました。

China

船上街ステージ

場所：中国

解説：「大河をバックに巨大な夕日」は夏らしいだろう、ということに注視したステージです。構図もそれを強調するように作成しました。船の上で暮らす人々の町を舞台とし、闘いの舞台はおろか眼下の町もすべて川に浮いているという設定。台風一過という夏らしい裏設定があり、ラーメン屋の看板が倒れてしまっています。

England

大展望台ステージ

場所：イギリス

解説：抜けるような青い空で、夏の風と匂いを感じれたら、というわかりやすいテーマ。イギリスのとある町、超高層の見晴らし台に接続されたような形になっているのは、魔女のみが住む巨大マンションだからです。カタパルトから飛び立つ魔女が観光名物。一般人も入れるが、お金を取られる（左の小屋で）。なかなか現実主義である。当初は雲が奥に向かって動いてなかなか壮麗な雰囲気があったのだが、出来なかったのが残念。

画面素材

May Beach

メイビーチ

場所：絶海の孤島

解説：ストレートに「夏」を表現するなら、メイとジョニーはぴったりだろうということで直球勝負にでました。メイが勝手に見つけて「メイビーチ」と名付けた絶海の孤島。主な目的はバカンスであり、「青い海」「白い砂浜」「入道雲」というお約束的場所。後方の黄色い船はメイたちが乗り付けてきたものだが、空母は旧時代の遺物。最も、現在は怪鳥の家になってしまいましたが……。

画面素材

Hells Forest(Deep Forest)

地獄ステージ

場所：地獄の一角

解説：夏の始まり、梅雨時の「陰鬱な生暖かい感じ」を表現したかった。巨大なジャングルの植物が雨をよける傘になり、内部に雨が到達することはない。この辺一帯はとある王国であったのだが、後方に横たわる2体の化け物の戦闘に巻き込まれて一夜にして消滅した。化け物の争いは後方の山の頂上からそのまま転がり落ち、山を削り町を破壊しながら現在の場所まで滑ってきたように描いた。その後放置され現在に至るが、まだ傷跡は生々しい。

Kingdom Cemetery

王家の墓ステージ

場所：ヨーロッパ（北欧辺り）

解説：夏といえば肝試し。ならば、町全体が墓ならどうだ！　というコンセプトを元に作った墓地街。特に「暗い」とか「ダーク」という設定は無く、いたって普通の町として機能しているが、なぜかこの町は永遠に夜である。王家の墓というよりは墓の王国といった方が近い雰囲気がある。手前の二階建ての墓はさる英雄のもので、献花がたえない。それとは対照的に、罪人の墓は重く暗い雰囲気が漂う。罪人を見下ろすように建っている英雄の墓はとても意図的である。キミも道に迷ったら、案内所で明らかにやばそうなババアが手招きしているので、聞いてみるといいぞ！

画面素材

画面素材

Antarctica

レオパルドンステージ

場所：南極

解説：本作最後に登場するレオパルドン専用ステージ　今まで表現してきた「夏」と正反対のテーマを用いてることで、印象をより深めるのが狙い。実は土台はクリフステージの改造……ダイアモンドダストの降りしきる中　オーロラをバックに最後の闘いに浸ってください。

画面素材

フォースロマキャン対応技を完全網羅！

フォースロマンキャンセル大全 後編

89ページの前編に続き、後編では残り9キャラクターのフォースロマキャンをガッツリ紹介！ 〈N〉と〈EX〉で、キャンセルのタイミングや受付時間が違うものがあるので注意しよう!!

フォースロマンキャンセル対応技表

注釈
●タイプ：N＝ノーマルキャラの技、EX＝EXキャラの技、共通＝両タイプ共通の技
●番号：下のグラフィック（画面写真）の番号
●タイミング：受け付けタイミング。F＝フレーム
●受け付け幅：受け付けタイミングの幅（単位はフレーム＝60分の1秒）

キャラ名	タイプ	番号	技名	タイミング	受け付け幅
アクセル	N	1	➡+HS	ジャンプ頂点の前	2
	N	2	鎌閃撃	鎌が突進してから4、5F目	2
	N	3	HS雷影鎖撃	地面にバウンドした瞬間	5
	共通	4	しゃがみHS	鎌が地面に着いた（攻撃発生の）瞬間	2
	EX	5	雷影鎖撃	地面にバウンドした瞬間	5
闇慈	N	6	針・壱式	上昇後、頂点付近	3
	N	7	K戒	上昇後、頂点付近	2
	N	8	針・弐式	5段目の攻撃発生直前	2
	N	9	HS風神	攻撃発生の3、4F前	2
	N	10	一誠奥義「彩」	闇慈が口に扇子を当てた瞬間	2
	共通	11	➡+K	蹴りを出した（攻撃発生の）瞬間	2
	共通	12	➡+HS（※1）	6段目の攻撃が出た瞬間	4(2)
	共通	13	陰	ジャンプ後、手を斜め上に上げた瞬間（投げ後は不可能）	3
	共通	14	疾	飛び道具が見えてから3、4F目	2
ヴェノム	N	15	ボール生成（空中）	手からボールが見えた次のフレームから2F間	2
	共通	16	スティンガーエイム	ボールを打ち出してからから5、6F目	2
	EX	17	ボール生成（空中）	ヴェノムが落下し始める瞬間	4
	EX	18	Sレッドヘイル（4発目）	4発目のボールが地面に当たる瞬間	2
	EX	19	Sレッドヘイル（8発目）	8発目のボールが地面に当たる瞬間	2
	EX	20	HSレッドヘイル	4発目のボールが地面に当たる瞬間	3
テスタメント	N	21	➡+HS	鎌を振り下ろした瞬間から8～12F目	5
	N	22	➡+P	地面に鎌を振り下ろす（攻撃発生の）瞬間	2
	共通	23	エグゼビースト（〈EX〉はS）	テスタメントが頭を垂れ始めた瞬間	3
	共通	24	ウォレント	完全にテスタメントが隠れた瞬間	2
	共通	25	ファントムソウル	手からドクロが見えた瞬間	2
	共通	26	マスターオブパペット	カギを突き出した瞬間	2
	EX	27	HSエグゼビースト	テスタメントが頭を完全に下げた瞬間	2
ディズィー	N	28	魚を捕る時に使ってたんです	氷柱が出現して18、19F目	2
	N	29	しゃがみHS	振り下ろす（攻撃発生の）瞬間	3
	N	30	➡+HS	尻尾を突き出した（攻撃発生の）瞬間	2
ディズィー	N	31	足払い	ネクロが地面をたたいた（攻撃発生の）瞬間	3
	N	32	インペリアルレイ	ディズィーが真横に両腕を広げた瞬間	2
	EX	33	ミカエルソード	地面へ斜め45度に剣を振り下ろした瞬間	4
	EX	34	木の実をとる時に使ってたんです（停滞／地上）	ウンディーネが隠れ始めて4、5F目	2
	EX	35	木の実をとる時に使ってたんです（停滞／空中）	ウンディーネが隠れ始めた瞬間	2
	EX	36	木の実をとる時に使ってたんです（即射／地上）	氷の矢が形になった瞬間	2
	EX	37	木の実をとる時に使ってたんです（即射／空中）	氷の矢が形になった後、突進して3、4F目	2
スレイヤー	N	38	Dステップ	最大まで後退し、前進した瞬間	4
	N	39	血を吸う宇宙（不成立時）	口を開けて硬直するモーションの7、8F目	2
	共通	40	➡+P	肩を突き出した（攻撃発生の）瞬間	3
	EX	41	しゃがみHS	地面を両足で踏んだ（攻撃発生の）瞬間	2
	EX	42	パイルバンカー（後退部分）	大きく後退した瞬間	4
	EX	43	パイルバンカー（突進部分）	拳に光のエフェクトが見えた（攻撃発生の）瞬間	2
イノ	N	44	抗鬱音階（地上）	音符が見えてから4、5F目	2
	共通	45	抗鬱音階（空中）	音符が見えてから4、5F目	2
	共通	46	ケミカル愛情・横（地上&空中）	光のエフェクトが見えてから9、10F目（※2）	2
	共通	47	HS狂言実行	突進が終了した瞬間	3
	共通	48	HS大木をさする手	伸び上がりつつ攻撃する（攻撃発生の）5～7F前	3
	EX	49	ケミカル愛情・縦（地上&空中）	光のエフェクトが見えてから9、10F目	2
	EX	50	ケミカル愛情・横（空中）	光のエフェクトが見えてから16、17F目	2
ザッパ	N	51	（幽霊）しゃがみHS	飛んでいった幽霊が弾けたところ	3
	共通	52	そのまま帰ってこないで下さい（地上）	飛び道具の幽霊が見えてから2、3F目	2
	共通	53	そのまま帰ってこないで下さい（空中）	飛び道具の幽霊が見えてから2、3F目	2
	共通	54	落ちといてください	攻撃判定が出た後の3～6F間	4
	共通	55	近づくと逝きます	最大限に攻撃が伸びてから剣が戻り始めた瞬間	4
ブリジット	N	56	スターシップ	3段目の攻撃発生の瞬間	2
	N	57	ロジャーラッシュ	YOYOがクマに変わった瞬間	2
	N	58	ジャッグドロジャー	YOYOがクマに変わった瞬間	2
	共通	59	足払い	足払いが最大限に伸びた瞬間	2

※1：受け付け幅のカッコ内は〈EX〉のもの

※2：〈EX〉の空中版のみタイミングが違う

フォースロマンキャンセル受け付け開始時のグラフィック

chapter III

GAME SYSTEMS

Dr.ファチストの
イスカはじめて物語

Text：バチ　Illustration：今井 神

皆さま、ごきげんよう！　愛の伝道師Dr.ファチストです。今回は『鶍』を始めようかと悩んでいる子羊たちに、このゲームの面白さを伝えますよっ！

ディズィー（以下**D**）　あ、あのゲームは！　……でも、もう晩ご飯の支度をしないと……。
ファチスト（以下**P**）　そこの大きな羽の付いたお嬢さん！　何かお悩みのようですね。この私でよろしければ、お力を添えられると思うのですが？
D　あ……ファチスト先生。最近ゲームセンターに出た『ギルティギア 鶍』をやってみたいんですけど……。ちょっと怖くて……。
P　なぁるほど。アナタの悩みはよく分かりました。では、この私が『鶍』ならではの面白さをアナタにお伝えしましょう！　よろしいですね？
D　はい。よろしくお願いします。
ネクロ　早ク教エロ！　コノ変態教師メ！
D　ネクロ！　いけない！　紙袋をかぶってるからって、変態って決まったわけじゃないんですよ！
P　なんだかよけいに言われている気がしないこともありませんが……とりあえず始めましょうか。『鶍』は戦場が手前と奥、二つのラインに分かれており、最大四人のキャラが入り乱れて闘うゲームです。覚醒必殺技が複数の敵に当たったり、二人以上で連続技を狙ったりと……今までのGGXシリーズでは不可能なことも『鶍』ならできるのです。このハチャメチャ感がだいご味といえましょう！
D　じゃあ、私とネクロとウンディーネと先生で四人対戦もできるんですね……って、あれ？　今までと変わらないような気がしますけど？
P　それは確かに変わりませんね……。

そう快！

『鶍』は多人数対戦による激しいバトルがとにかく楽しいゲームですね。「囲まれたときにレバーをグルグル回しながらボタンをバシバシ押してみたら、覚醒必殺技が出て周りの敵を吹っ飛ばした」、「敵に攻撃を決めていたら、たまたまほかの敵の攻撃も当たってすごい連続技になった」など、1対1のゲームではあり得ない現象がたくさん起こりますよっ。これは『鶍』ならではの楽しみでしょう。

白熱!!

エキサイト!!!

また、先ほど述べたすごい連続技が決まる、といった現象ですが、最初のうちは偶然起こるものの、ゲームに慣れてくれれば、狙ってタッグ連続技などを決められるようになります。これが成功したときには筆舌には尽くしがたいほどの快感を覚え、思わず「わたし最高！」と叫んでしまうかもしれません。皆さまでワイワイプレイして、『鶍』ならではの闘いを体験してみてはどうでしょうか？

アクセル(以下A) も……もうダメ……グッタリ。
ブリジット(以下B) お姉さん、スゴ過ぎますぅ～。
イノ(以下I) あ～ら、お兄さんにボウヤはもうおしまい？ 若いから期待してたのに、だ♥め♥ねぇ♥ 先生は楽しませてくれるのかしら？
P イノさん……お上手ですね……はぅっ！

WIN I-NO

A 姉さん強いねぇ。俺様ぁ、ホントか・ん・し・んしちゃったよ。もう一回戦どう？
B ウチも見習らわなきゃ。イノさんみたいに上手になって、おひねりいっぱい貰わないと。
I もう……アタシはただアナタたちが一生懸命張ってるところを見てただけよ♥ 焦らなくてもいいのに、ガマンできなくて逝っちゃうんだから。
P つまり、彼らが三人で闘っている時に体力を温存しておいて、漁夫の利を得ましたね。確かにこれはバトルロイヤルならではのだいご味!!
I そうゆうコト。分かったら始めるわよ。今度はアナタたちが私を攻めてゾクゾクさせてね♥
P どうしても紛らわしくしたいんですね……。

生き残れるか!? バトルロイヤル!!

タッグバトルで生まれる友情!!

ソル(以下S) タイラァン……レイブ!!
カイ(以下K) ライド・ザ・ライトニング！

WIN
SOL BADGUY KY KISKE

P お見事です、お二人とも！ 息の合った素晴らしいコンビネーションでしたよ。
S 坊やにしては上出来だな。
K お前に褒められるために闘ってはいない！
S 何だ、その面ァ？
P まぁまぁお二人とも。悪態をついていようとも、コンビネーションが決まったときはお互いの顔に喜びの表情が出ていたじゃないですか！
S&K ………………。
S チッ、ヤブに免じてやるよ。もう一回だ。
K お前こそ足を引っ張らないようにな。
P 意志の疎通こそチーム戦の楽しみ。喜びを二人で分かち合えるのも『鵺』ならではですよ！

紗夢(以下J) アイヤー！ AWカードゲットしたアルよ！ 絵柄もアタシ好みの美形アル！ でもコレ、一体何ができるアルか？
P お困りですか？ それでしたら不肖ながら、この私Dr.ファチストがお助けしますが……？
J ち、地球外生命体アルカ!? ……と思ったら先生ネ。AWカードはどうやって使うヨロシ？
P フム。では説明しましょうっ！ AWカードはあなたのプレイをより楽しくするものです。これを差してプレイすれば勝敗が記録される上に、AWポイントが加算されていきます。

さぁらにっ！ AW-NETに登録すれば、アナタの名前を入れられるほか、「援軍求む」などのメッセージ表示、全国ランキングの閲覧など、さまざまなコンテンツを楽しめます。しかも、AWポイントでEXカラーや性能の異なるEXキャラを購入すれば、カードを差したときに反映されるのですっ！
J アイヤー！ それはびっくりアルね！ ってことは、アタシが使うキャラをアタシ好みのカラーでプレイできるワケね。これで美青年を……フフ♪
P ……何といいますか、会話の流れ的にテレビショッピングのセールストークのようになった感は否めませんが、AW-NETに登録しているのとしていないのでは、楽しみが10倍……いや、100倍にもなるのは間違いありませんよっ！
J 登録するネ！ って先生、ホントにそれっぽいアルヨ……。

AW-NETでさらなる深みへ!!

GUILTY GEAR ISUKA

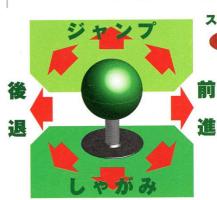
基本操作

振り向きボタンの追加により、『#RELOAD』よりも操作が複雑となった本作。さらに、画面に映る情報も多様化ししたため、何も知らずにプレイするといつの間にかK.O.されている……ということになりがちだ。そういった事態を防ぐために、プレイするための知識をしっかり学んでおこう。

Text：パチ

スタート

P
パンチ
PUNCH

● 基本操作一覧 ●

操作	入力
ダッシュ	➡➡（空中可）
バックステップ	⬅⬅（空中可）
ハイジャンプ	一瞬⬋or⬇or⬊の後にジャンプ入力
二段ジャンプ	ジャンプ中に再度ジャンプ入力
立ちガード	⬅（自キャラの向きに対して真後ろ）
しゃがみガード	⬋（自キャラの向きに対して後ろ斜め下）
空中ガード	空中で⬉or⬅or⬋（自キャラの向きに対して後ろ方向）

● 多人数プレイ&2ラインバトル用システム ●

操作	入力
背後攻撃	K・S同時押し
ライン移動	[振]・HS同時押し
ライン移動攻撃	[振]・P同時押し
ライン飛ばし攻撃	[振]・S同時押し
ガードキャンセルライン移動	攻撃ガード中に➡+[振]・HS同時押し（テンションゲージ25%消費）
プレイヤーアイコンON・OFF	スタートボタン

画面情報の見方

枠内の拡大写真

①プレイヤー情報表示

対戦の場合は連勝数と階級アイコン&プレイヤーネーム、状態表示（強者求む、など）が順に表示されていく。CPU戦ではサバイバルレベルも表示される。

②体力ゲージ

体力の残量を表す。ゼロになるとK.O.されてしまうが、後述のソウルがあれば体力フルの状態で復活する。また、体力の色は自分のチームカラーを表す。

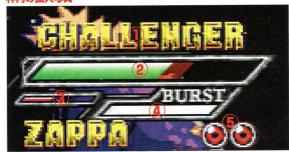
③ガードバランス

攻撃をガードすると増加、くらうと減少する。このゲージが多いほど連続技の補正が掛かりにくくなり、少なくなるほど補正が大きく掛かる。また、75%以上ではゲージが点滅し、攻撃をくらうとカウンターヒットに。

④バーストゲージ

満タンの状態ならサイクバースト使用可能。サイクバーストを使うと消費し、攻撃をくらうか時間経過で回復していく。

⑤ソウル残数

シューティングゲームなどの「残機数」と同様のもので、K.O.されるとこれを一つ消費し、体力満タンの状態で復活。チームプレイ時はソウルを二人で共有する「ジョイントソウル」に。

⑥キャラの向き表示

キャラが向いている方向を表す。画面上でキャラがどこを向いていようが、矢印の向きが正確。

⑦ジョイント表示

同チームのプレイヤー同士は体力ゲージなどが隣接し、鎖でつながれた状態になる。

⑧残りタイム

残り試合時間。0になるとソウルを加算した残り体力が最も多いプレイヤー or そのプレイヤーが所属するチームの勝利。

⑨各種メッセージ

くらった連続技のヒット数やカウンターヒットなど、ゲーム中の出来事が表示される。

⑩プレイヤーアイコン

操作しているプレイヤー（1P～4P）と、チームカラーを表す。スタートボタンで表示のON、OFF切り替えが可能。

⑪テンションゲージ

覚醒必殺技やロマンキャンセルなど、特定の行動に必要となるゲージ。攻撃などアグレッシブな行動で増加する。対して消極的な行動では増えにくくなる。

⑫ネットワーク表示

その台がネットワークにつながれているかを表す。ONLINE環境ならAW-NETが利用できる。

バトル開始までの流れ

スタートボタンを押すと、最初はキャラクター選択画面へ。一～二人用と、三人以上の画面は見た目が異なるので注意してほしい。キャラクターはパンチ～[振]の5カラーのほか、AW-NETで条件を満たせばスタートボタンで勲章を表示させると、登録しておいたEXキャラやEXカラーが選択できる。

キャラクターを選んだら、その画面のままチームカラー選択。カラーは赤、青、黄、緑の4色となり、同じ色を選択した人がチームを組む。なお、同じ色は二人までしか選べないので注意しよう。

上記の選択が終了すると、AWカード挿入画面に移行。ここでカードを差せば、EXキャラやEXカラー、CPU戦なら開始サバイバルレベルなど、AW-NETで設定した情報が反映される。

以上の流れに次いで各種VS.画面に移行し、ステージ、各キャラの名前、チームカラー、ポジションが表示される。なお、この画面はスキップ可能。続いていよいよバトルがスタートするぞ。

キャラ選択

制限時間内に使用キャラクターを選択する。使いたいキャラにカーソルを合わせてボタンを押そう。なお、ランダムでキャラを選びたい人は「?」を選ぼう。一～二人用の場合、乱入する順番によってキャラクターの位置が左右逆になるので注意。

チームカラー選択

二人用の場合は、両端にチームのカラーが表示される。ここで間違えないように、慎重に選択しよう。

こちらは三人以上の場合。キャラの上にチームカラーが表示される。レバー左右でカラーの変更が可能だ。

AWカード挿入

ポジション表示

各種選択画面の最後には、各キャラクターの開始直後のポジションやチームカラーが表示される。この画面はボタンを押してスキップすることもできる。

ゲームスタート

基本操作の補足

ガード／空中ガード

ガードは地上での立ち、しゃがみガードと、ジャンプ中に行なえる空中ガードがある。ガード方向は画面上部に表示される矢印と反対方向で、矢印が→を向いているならば、立ちガードは⬅、しゃがみガードは⬋、空中ガードは⬋or⬅or⬉方向にレバーを倒す。画面上のキャラの向きに惑わされないように。

この場合、背後から攻撃されているがレバーの方向は➡だ。

ダッシュ／バックステップ

ダッシュはレバー➡で行なう前進よりも素早く移動できる。バックステップは動作の開始時に無敵時間があり、キャラによって移動距離、無敵時間の長さなど性能は大きく異なる。これらは空中でも可能だが、ポチョムキンのみ不可能。なお、ミリアとディズィーのみ1回のジャンプ中に空中ダッシュとバックステップが2回可能。

バックステップは出始めに無敵時間がある。回避手段に使おう。

2段ジャンプ／ハイジャンプ

通常ジャンプ中、再度上方向(⬉or⬆or⬈)にレバーを入れると2段ジャンプができる。なお、チップのみ3段ジャンプまで使えるぞ。ハイジャンプはキャラに残像が付き、通常よりも高くジャンプする。ハイジャンプ中は2(3)段ジャンプができないものの(P120のジャンプ属性付加を行なえば可能)、空中ダッシュは可能だ。

種類の多いジャンプを使い分けられるようになりたい。

ガトリングコンビネーション

キャラごとに決められたルートに合わせて攻撃ボタンを押すと出せる、通常技のみで構成された連係がガトリングコンビネーションだ。ガトリングは敵に通常技が当たっているときのみ可能で、ボタン入力は技が当たった瞬間から受け付けている。ルートによって連続でヒットするものとそうでないものがあるので注意。

ボタンを順に押すだけで流れるような連続攻撃を繰り出せる。

『鶍』からの新システム

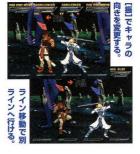
振り向き（[振]と表記）……自キャラの向きを変更する。攻撃方向や必殺技のコマンドなどが逆になるので注意。

背後攻撃……キャラの向きと反対方向に攻撃を出す。上半身無敵の性質を持ち、背後の敵を退けるのに有効。

ライン移動……別のラインに移動する。出始めにややスキがあり、攻撃をくらうと元のラインに戻される。

ライン移動攻撃……別のラインに向かって攻撃しつつ移動する。別ラインの敵への攻撃に使用する。

ライン飛ばし攻撃……地上でヒットさせると強制的に別ラインへ移動させる技。空中ヒット時は移動しないぞ。

ガードキャンセルライン移動……テンションゲージを25%消費し、無敵状態のまま別のラインへ逃げる脱出手段。

[振]でキャラの向きを変更する。

ライン移動で別ラインへ行ける。

ゲームシステムコンテンツ

今作のだいご味がここに！

多人数プレイ

従来の1vs.1だけではなく、最大四人で対戦を行なえる今作。まずは基本システムを理解しよう。

Text：ケンちゃん

多人数対戦のポイント
- ソウルの数は対戦形式ごとに異なる
- 2vs.1では特殊な補正が掛かる
- ガード方向は常に自分の向きの逆方向
- 自分の向きは体力ゲージ下の矢印でチェック
- 自動的に振り向く技、振り向かされる技がある

多人数プレイの基本要項

対戦形式

今作では従来の「1vs.1」に加え、「2vs.2」のチーム戦、「1vs.1vs.1」や「1vs.1vs.1vs.1」のバトルロイヤル、そして「2vs.1」や「2vs.1vs.1」の変則マッチと、複数の対戦形式が存在する。

それらの対戦形式に合わせるため、ゲームシステム面がかなり調整されているので、まずはこのページを読み、本作ならではの要素を把握しよう。

四人が入り乱れるバトルロイヤル。敵は正面の一人だけではなく、同時に背後や空中からも攻撃される可能性があるぞ。

チーム戦では、味方の攻撃をくらってもダメージを受けないなど、特殊なシステムが存在する。まずは慣れることが重要。

ソウルシステム

バーストゲージの下にある赤いマークが「ソウル」。シューティングやアクションでの残機と同じ役割を持ち、体力がゼロになっても、ソウルがあればそれを消費して体力全快で復活できる。ソウルは体力ゲージ1本と同等の価値があり、タイムオーバー時の判定では当然それが加味される。

チームを組んだ場合はソウルが「ジョイントソウル」となり、ストックをパートナーと共用する形になる。ソウルが無い状態で体力が無くなると、パートナーを残して行動不能となってしまうぞ。

上部ゲージ群の下にある赤い玉がソウル。これが無い状態で体力がゼロになると負けになる。

チーム戦では、味方同士の体力ゲージが鎖でつながれた状態に。ソウル残量も二人の共用となる。

対戦の組み合わせと初期ソウル数

2vs.1の救済措置

2vs1の対戦では、状況的に不利な一人側に対して、システム面での救済措置が施されている。

1人側が注目したいポイントは二つ。一つは、開始直後からテンションゲージがMAXという点。もう一つは、サイクバーストがどんな状況で出しても金色になる点。ヒット時はテンションゲージがMAXになるので、できるだけ確実に決まる状況で使用し、覚醒必殺技などで逆襲しよう。

単純に戦力差があるため、一人側は圧倒的に不利。だが、その点を補うようにシステム面でかなり優遇されている。

一方、二人側の注意点は一つ。味方同士の攻撃で、わずかながらダメージを受けてしまうのだ。

2vs.1での特殊補正

一人側に掛かる補正
サイクバーストが出した状況に関係無く常に黄色
開始直後からテンションゲージ＆バランスがMAX
与えるダメージが1.1倍

二人側に掛かる補正
バーストゲージが開始直後はゼロ＆増加量が半分
味方の攻撃でダメージを受ける（通常の4分の1）
一人側に与えるダメージが0.9倍

攻撃の当たり方とダメージの入り方

多人数プレイでの攻撃は？

自分以外のキャラが最大三人居る今作。攻撃の当たり方も、それに応じた要素が加わってくる。

攻撃が当たるのは基本的に一人だけで、複数の敵が固まっているところを攻撃した場合は、最も近くに居る敵にヒットすることになる。また、デッドアングルやサイクバースト、一部の必殺技や覚醒必殺技など、一度に複数の敵を攻撃できる技もある。これらの技は、多人数プレイでの混戦時に大きな効果を発揮するぞ。特に覚醒必殺技はダメージが大きいので、ドンドン狙っていこう。

チームを組んだ場合、味方の攻撃をくらってもダメージを受けないが、ガードバランスも減少しない。そのため、味方の攻撃をくらった後に敵の追撃を受けると、普段通りのダメージが入ってしまうのだ。思わぬ誤爆が大ダメージにつながることもあるので、十分に注意したい。また、ヒット時に特殊な効果を得られる技は、味方にヒットさせても残念ながらその効果を得られない。

一方、味方の攻撃をガードしたときは、敵の場合と同じくガードバランスが上昇する。この状態で連続技をくらうと大ダメージを受けるので、なるべく味方に攻撃を当てないよう気を付けたい。

2vs.2や2vs.1vs.1では、どんなに攻撃力が高い技でも、味方にダメージを与えることは無い。

バトルロイヤルでは、複数の敵に当たる覚醒必殺技が有効。一カ所に固まっている敵に、まとめてダメージを与えよう！

振り向きとガード方向

振り向きは手動で

相手との位置が入れ替わった際、従来の格闘ゲームでは自動的に相手側へと振り向くが、今作では多人数プレイという性質上、振り向きは基本的に手動。[振]を押すことで、任意に向きを変える必要がある。背後側を攻撃できる技は少ないので、振り向きをうまく使えるようにしておきたい。

[振]の入力は、基本的に常時受け付けている。ダウン中やガード中、技の動作中などに[振]を押しておけば、硬直が解けた瞬間に振り向いてくれるのだ。このテクニックを利用すれば、よりスムーズにその後の行動を取ることができるだろう。

自キャラが向いている方向は、体力ゲージ下の矢印で表示される。連続技をくらっている最中やダウン中などの長時間行動不能になる状況で、どちらを向いているか分からなくなったら、とっさに矢印をチェックできるようにしたい。

ダウン中や技の硬直中などに、あらかじめ[振]を押しておけば、その硬直が解けた瞬間に振り向くことができるぞ。

ガード方向について

これまでのシリーズでは、ガード方向が「相手の居る方向」なので、位置を入れ替えながらの攻撃（めくり）はガード方向が逆になってしまう。

しかし、今作でのガード方向は、どのような状況でも常に「自分の向いている方向の逆」となっている。これは、位置が入れ替わって背中側から攻撃されたり、複数の敵に挟まれたとしても、決して変わることが無い。敵の居る位置に惑わされず、しっかりとガードを行なおう。

ここで重要になるのが、自キャラの向き。前述の通り基本的に手動式なので、これをしっかり把握することが正確なガードにつながるぞ。

最初は背後から攻撃されるとガード方向に迷うもの。落ち着いてレバーを自キャラの向きと逆へ。

どのような状況でも、ガード方向は常に自分の向いている方向の逆。この基本事項は必ず頭にたたき込んでおくこと。

自動的に振り向く技

相手をつかまえて攻撃する技の後は、事前の向きに関係無く、両者が正対するよう自動的に向きが修正される。背後から位置の入れ替わらない投げ技をくらった場合、相手側に振り向く形となるわけだ。ただし、中には相手と逆を向いてしまう技もあるので注意。技後の向きはガード方向や追撃に関わるので、下表を参考に覚えておこう。

攻撃を仕掛けた後、相手の逆を向く技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ポチョムキン、アクセル、
	テスタメント、ザッパ(※)、ブリジット
空中投げ	メイ、ファウスト、梅喧、ジョニー
	アクセル、闇慈、イノ、ザッパ、ブリジット
幻朧斬	チップ
天放石	アクセル

※画面端近くで投げたときのみ

攻撃を受けた後、相手の逆を向く技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ミリア、ポチョムキン
	テスタメント、ザッパ(※1)
空中投げ	カイ、メイ、チップ、アクセル、闇慈
オーバーヘッドキッス(※2)	メイ
ポチョムキンバスター	ポチョムキン
ヘブンリーポチョムキンバスター	ポチョムキン
刺激的絶命拳	ファウスト
陰	闇慈

※1：画面端近くで投げたときのみ　※2：画面端近くで後ろに投げたときのみ

背後攻撃

基本要項

K・S同時押しで出すことができる「背後攻撃」は、今作ならではの新システム。文字通り、振り向かずにそのまま自分の背後を攻撃する技だ。

攻撃発生やリーチなどの性能はキャラごとに異なるが、全キャラ共通で➡＋Pのように出始めが上半身無敵となっている。そのため、ジャンプ攻撃や打点の高い地上技を回避しつつ攻撃可能だ。

また、全キャラ共通でキャンセル可能な通常技から出すことができ、当てた後はキャンセルおよびジャンプキャンセルが可能。ヒット効果は基本的に吹っ飛びだが、ポチョムキン、ファウスト、ジョニー、ザッパ、ブリジットの5キャラは、カウンターヒット時に壁バウンドを誘発できるぞ。

背後攻撃性能一覧

キャラ名	発生	対空	キャラ名	発生	対空
ソル	13	×	ジョニー	13	×
カイ	19	△	アクセル	11	△
メイ	8	△	闇慈	9	○
ミリア	16	○	ヴェノム	17	×
エディ	13	◎	テスタメント	9	◎
ポチョムキン	10	◎	ディズィー	12	×
チップ	15	△	スレイヤー	11	△
ファウスト	15	△	イノ	14	×
梅喧	13	○	ザッパ	11	△
紗夢	12	△	ブリジット	15	△

※「発生」の単位はフレームです
※「対空」は対空性能を表し、×、△、○、◎の順で高くなります

活用例①：対空に使う！

主な活用法は、まず上半身無敵を利用した対空が挙げられる。背後からの跳び込みや、自分を跳び越しながらの攻撃に対して有効だ。特に、自キャラが画面端に居る際、空中から背後を取ろうとする敵の迎撃に活躍する。画面端の攻防は今作のキモとなる要素なので、うまく使っていこう。

対空に使って空中の敵にヒットさせた後は、振り向きつつジャンプキャンセルして空中連続技を決めるのが基本となる。ただし、前述の5キャラでカウンターヒットさせた場合は、壁バウンドとなり敵が画面中央側に吹っ飛ぶため、続く空中連続技は向きを変える必要が無くなることに注意。

画面端に密着していたとしても、跳び越すようにジャンプされると背後に回り込まれる。それを背後攻撃で防ぐのだ。

迎撃に成功した後は振り向きつつジャンプキャンセルを行ない、空中連続技を決めて追加ダメージを与えておきたい。

活用例②：けん制に使う！

背後からダッシュなどで接近してくる敵に対しては、背後攻撃によるけん制が効果的。連続技をほかの敵に邪魔されやすい本作だが、背後攻撃はその邪魔を防ぐ手段として活用できるのだ。

背後攻撃は必殺技と同じく、キャンセルのかかる通常技から自由に出すことができる。そのため、地上ガトリングを敵にヒットさせている最中に背後からほかの敵が迫ってきたら、すかさず背後攻撃を出して追い返す、といったことが可能だ。

このような判断を素早く行なうため、簡単な連続技を決めている最中は、攻撃している敵だけではなく、周りの状況も見ておくことが望ましい。

多人数による対戦では、連続技を決めている最中にほかの敵から攻撃をくらいやすい。そんな危険を回避するため……、

後方から迫ってくる相手を背後攻撃で対処。地上ガトリング中しかできない行動だが、頭に入れておいて損はしないハズ。

ラインを制す者は闘いを制す！

2ラインバトル

格闘ゲームでは珍しい2ライン制の今作。ライン関係の攻防は重要なので、ポイントを覚えておこう！

Text：ケンちゃん

2ラインバトルのポイント

- ●別ラインに居る敵には攻撃が当たらない
- ●手前ラインはキャラが明るく、奥ラインは暗い
- ●困ったらガードキャンセルライン移動
- ●ライン飛ばし攻撃は連続技用
- ●別ラインの敵を素早く攻撃したければライン移動攻撃

2ラインバトルの基本とライン移動

2ラインバトルの基本事項

今作では戦闘が行なわれるフィールドが一つではなく、手前ラインと奥ラインの二つが存在する。それぞれのラインは独立しており、攻撃が当たるのは同一ライン上に居る敵のみ。別ライン上に居る敵には、たとえ見た目が重なっていてもヒットすることは無い。唯一、別ラインへと移動しながら攻撃する「ライン移動攻撃」を使えば、別ラインの敵をいきなり攻撃することができる。

別のラインへの移動は、後述のライン移動やライン移動攻撃で行なえる。また、相手のライン飛ばし攻撃をくらうと別ラインへ飛ばされるぞ。

手前ラインに居る場合はキャラが明るく、奥ラインの場合は若干暗く表示される。居るラインはこの違いで見分けよう。

いかなる攻撃も、別ラインに居るキャラにはヒットしない。各キャラがどのラインに居るかを把握することが重要だ。

ライン移動に関する注意点

別のラインに移動する手段として、最も基本的なものといえる動作が、HS・[振]同時押しで行なえる「ライン移動」。ボタンを押すと移動を開始し、一定時間経過後に別のラインへと到着する。

別ラインに移動してしまえば硬直はほとんど無いが、動作開始から別ラインに移動するまでの間は、若干のスキがあることに注意。そのスキに攻撃を受けると、キャラが別ラインに移動しているように見えても、元のラインに引き戻されてしまう。そのため、ラッシュを受けている状況での安易な逃げ、回避の手段として使うのは危険。安全にライン移動を行ないたければ、敵の攻撃が途切れるタイミングを狙おう。

前述したように別ラインの敵には攻撃が当たらないため、攻撃を仕掛けるにはライン移動で同一ラインに移動するか、後述のライン移動攻撃を使うしか無い。そのため、状況によってはライン移動をうまく使って逃げ回る戦法が有効だ。タイムオーバー時に体力が最も多ければ勝ちなので、勝負に直結する重要なテクニックといえる。

また、防御面でも役に立つ状況がある。相手キャラのジャンプ攻撃が強力で自分のキャラでは迎撃できない場合は、対空迎撃の代わりに早めのライン移動を行ない、仕切り直しに持っていこう。

自キャラが自由に動ける状態で、HSと[振]を同時に押すことにより……、

このように別ラインへ移動する。ラインを変える基本動作なので、まずはこれに慣れておきたい。

1vs.1では、相手がライン移動で追いかけてきたのを確認してからライン移動で逃げれば……、

比較的安全に退避することができる。ネガティブな行動だが、状況によっては非常に効果的だ。

ガードキャンセルライン移動

基本的な性質

ガード硬直中に➡＋HS・[振]同時押しを入力すると、テンションゲージを25％消費し、ガード硬直をキャンセルしてライン移動を行なう「ガードキャンセルライン移動」が可能。通常のライン移動とは性能が異なり、動作開始直後から終了まで完全無敵。そのため、敵の位置などを気にせず、安全にライン移動を行なうことができるのだ。

入力は慣れないとやや難しいかもしれないが、非常に強力で多人数プレイでは特に重要となるシステムなので、必ずマスターしておきたい。

動作中は完全無敵なので、安全に移動できる。デッドアングルに比べてテンションゲージ消費量が少ないことも魅力。

主な使いどころ

危険な状況からの脱出手段として、非常に使いやすいガードキャンセルライン移動。主な使いどころは、複数の敵に囲まれた状況だ。通常のライン移動とは違って、動作中は完全に無敵となるので安全に脱出できる上、動作後は別ラインに移動しているので、簡単に攻撃されることは無い。

さらに、使いどころが似ているデッドアングルに比べて、テンションゲージ消費量が少ない点もうれしい。成功しても直接的な見返りは無いが、ガード後に反撃されるリスクを背負うことも無いため、より使い勝手がいいといえる。

特に2vs.1の一人側は囲まれるケースが多いので、不利な状況に陥ったら即時にガードキャンセルライン移動を使い、仕切り直しにしていこう。

敵に囲まれてしまうと、ガードバランスが上昇しやすい上にガードを崩されやすく、非常に危険な状況といえる。

このようなときは、テンションゲージを投入してガードキャンセルライン移動を行ない、回避した方がいい。

動作終了まで無敵なので、移動先のラインに敵が居ても反撃を受けることは無い。安全に脱出できるというわけだ。

ライン飛ばし攻撃

基本的な性質

S・[振]同時押しで出せる新システムの「ライン飛ばし攻撃」は、相手を別ラインに飛ばすことができる攻撃。ただし、ヒット時は無条件に別ラインへ飛ばすわけではなく、空中の敵にヒットさせたときは、その効果が無くなるので注意。

ライン飛ばし攻撃は全体的に発生が遅いものの、必殺技と同じく通常技をキャンセルして出すことができ、全キャラ共通でキャンセルが可能、梅喧とテスタメント以外はジャンプキャンセルも可能なので、それらを利用して連続技に組み込むといい。当てた後は、キャンセルでライン移動やライン移動攻撃を行なえることも覚えておこう。

発生自体は遅めなので決めにくいが、地上ヒット時は敵を別ラインに飛ばすことができる。

上半身無敵といった特殊な性質は無いので、対空などには使いにくい。主に連続技で活用しよう。

実用例

ライン飛ばし攻撃の発生がある程度早いキャラならば、足払いヒット後にキャンセルで出せば連続ヒットさせることができる。空中ヒットになるため相手は別ラインに飛ばないので、キャンセルで必殺技につないだり、ジャンプキャンセルから空中連続技に移行するといい。ライン飛ばし攻撃は攻撃レベルが高いのでつなぎやすいぞ。

また、攻撃発生とリーチに優れたライン飛ばし攻撃ならば、地上通常技(ガトリング)からも連続ヒットさせやすい。通常技→キャンセルライン飛ばし攻撃→キャンセルライン移動→通常技……、といった流れで連続技をつなぐことが可能だ。

キャラによっては、足払いヒット後にキャンセルライン飛ばし攻撃で拾える。ここからさらに……、

ジャンプキャンセルしてジャンプ攻撃で追撃するのが基本。また、必殺技につなぐのもアリだ。

● ライン飛ばし攻撃発生一覧 ●

キャラ	発生	キャラ	発生	キャラ	発生
ソル	14	ファウスト	22	テスタメント	14
カイ	19	梅喧	12	ディズィー	19
メイ	18	紗夢	19	スレイヤー	18
ミリア	19	ジョニー	12	イノ	19
エディ	19	アクセル	15	ザッパ	19
ポチョムキン	14	闇慈	13	ブリジット	14
チップ	16	ヴェノム	20		

※単位はフレームです

攻撃発生の早いライン飛ばし攻撃なら、通常技から地上で連続ヒットさせやすい。

この場合はライン飛ばし攻撃ヒット後にキャンセルライン移動で相手を追いかけ……、

浮いた相手を拾って空中連続技へ。ほかの敵に邪魔されにくいパターンなので活用したい。

ライン移動攻撃

基本的な性質

P・[振]同時押しで発生するライン移動攻撃は、ライン移動を行ないつつ攻撃する新システム。ライン移動→攻撃という流れでは敵を追い切れない状況でも、この技を利用すれば別ラインの敵に対して素早く攻め込むことができるのだ。

性能はキャラによって異なり、キャンセルやジャンプキャンセルが可能だったり、よろけやダウンを誘発したりと、各キャラがさまざまな特性を持っている。自キャラのライン移動攻撃の性能は、右表でしっかり確認しておこう。特に、キャンセル可能な技やよろけを誘発する技は、ヒット後に連続技を狙えるのでチェックしておきたい。

Sと[振]を同時に押すと、ライン移動と同様に別ラインへ移動しつつ……、

攻撃を出す。手前→奥と奥→手前ではグラフィックが異なるものの、基本的な性能は変わらない。

実用例

ライン移動攻撃は、当然ながら別ラインに居る敵を強襲するのに使っていく。別ラインに気を配るのは難しいので、相手プレイヤーの認識範囲外からの攻撃となるこの技はヒットさせやすい、というわけだ。移動先での攻撃判定と自分のやられ判定は同時に発生するので、攻撃を置かれても相打ちは取れるぞ。また、別ラインの敵が攻撃した際、その戻りを狙って攻撃できれば理想的だ。

キャンセル可能なライン移動攻撃をヒットさせた後は、連続技を狙いたいところだが、単発でのヒット確認は難しい。キャンセルで出すなら、ガードされても反撃を受けず、かつ連続ヒットする必殺技を使っていこう。なお、カウンターヒットさせるとヒット効果が変わるキャラも居るぞ。

別ラインの敵が正面だけに気を配っていると感じたときが、ライン移動攻撃の狙い目!

キャラによってはヒット後連続技へ。攻撃中の敵を狙えば、カウンターヒットしやすいことも覚えておこう。

そのほか、敵の連続技の終わり際を狙うのも効果的。反撃を受けるケースは少ないので、積極的に活用しよう。

● ライン移動攻撃性能一覧 ●

キャラ名	特性	レベル	ガード後
ソル	C可能	3	有利
カイ	C可能/JC可能/CH時ダウン効果	2	不利
メイ	JC可能/よろけ効果	3	不利
ミリア	C可能	2	不利
エディ	C可能/ダウン効果	3	不利
ポチョムキン	C可能/ダウン効果	3	五分
チップ	C可能	3	不利
ファウスト	無し	4	有利
梅喧	無し	4	有利
紗夢	C可能/CH時ダウン効果	1	不利
ジョニー	C可能	3	有利
アクセル	C可能/CH時よろけ効果	2	不利
闇慈	C可能	2	不利
ヴェノム	ダウン効果	4	有利
テスタメント	C可能/JC可能	3	不利
ディズィー	C可能/JC可能/CH時よろけ効果	3	不利
スレイヤー	よろけ効果	3	不利
イノ	C可能	3	不利
ザッパ	ダウン効果	4	有利
ブリジット	C可能/CH時ダウン効果	2	有利

※C=キャンセル、JC=ジャンプキャンセル、CH=カウンターヒット

攻撃と防御に活躍する重要なゲージ

テンションゲージ

さまざまな行動に消費されるテンションゲージ。
ここではそのたまる仕組みを理解しよう。

Text：真瑠世

相手へと積極的に近付いてどんどん攻撃すれば、テンションゲージもすぐにたまる。消極的だとたまらないぞ。

テンションゲージの仕組み

テンションゲージは自分の体力ゲージの真下に当たる画面下部に表示されており、このゲージは、

●覚醒必殺技(50%)
●ロマンキャンセル(50%)
●デッドアングルアタック(50%)
●フォースロマンキャンセル(25%)
●ガードキャンセルライン移動(25%)
●フォルトレスディフェンス(使用中徐々に消費)

の六つの行動をする際に必要になる。また、これらはカッコ内の数値分を消費して実行される。

そして、覚醒必殺技以外の五つの行動をした後は、一定時間テンションゲージが溜まりにくくなるので覚えておこう。

テンションゲージはそのたまった量によって色が変化する。25%未満だと青色、25%以上～50%未満だと緑色、50%以上～100%未満だと赤色、100%だと黄色、といった具合。色によって可能な行動が判別できるわけだ。

このテンションゲージをためるには、アクティブプレイ(積極的な行動)をすればいい。具体的には敵に攻撃を当てる、必殺技を出すといった分かりやすいものから、前に歩く、ダッシュ、前方ジャンプなどの前方へ移動する行動、そして直前ガードも積極的な行動と判断されているぞ。

また、テンションゲージをよく見ると、ゲージ内でスクロールしているのが分かる。このスクロールのスピードはテンションバランスを表し(スクロールが速いほど高い)、これが速いほど同じ行動をとったときに通常よりもテンションゲージが多くたまり、逆に遅いほど通常よりもたまりにくくなる仕組みだ。このスクロールのスピードは先述のアクティブプレイをしていると速くなり、ネガティブプレイ(消極的な行動)をしていると遅くなる。

ネガティブプレイとは、相手に一定時間攻撃を当てない、画面端に一定時間とどまる、後退、バックステップ、後方ジャンプなどが当てはまるが、相手の攻撃を受けている際はネガティブプレイの対象にはならない。そして注意したいのが、ネガティブプレイをし続けると、「ネガティブペナルティー」が発生するところ。

ネガティブペナルティになると、テンションゲージが0になった揚げ句、長時間にわたってテンションゲージがたまりにくくなる上、さらに気絶をしやすくなってしまうので要注意。テンションゲージに「DANGER」のメッセージが出たらネガティブペナルティが近いので、意識して動こう。

イスカでの変更点
アクティブ／ネガティブプレイの対象

本作では［振］ボタンと2ラインバトルにより、アクティブプレイとネガティブプレイの対象になる行動に多少の注意が必要になっている。

まず一つは、相手に背を向けた状態だと、たとえ相手側に後退したとしても(背を向けて接近する)、アクティブプレイとは見なされない。また相手側に背を向けて正面に向けてダッシュをしても同じこと。つまり、相手側に向いていないとアクティブプレイにはならないのだ。

また、同一ラインに敵が居ない場合、ネガティブプレイと見なされる。さらにネガティブペナルティーが発生するとガードバランスが一気にMAXになるので注意。これは1vs.1でよく起こり、相手の連係をガードした際にテンションゲージを使った脱出手段を使えないのが怖い。

ネガティブペナルティでガードバランスが一気にMAXに。ここから瞬殺されることも……。

連続技の威力を司るシステム

ガードバランス

連続技の威力を気にするなら、ここを見てみよう。
相手の攻撃をガードしたときは注意。

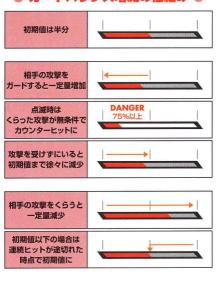
Text：真瑠世

増減の仕組みを理解しよう

体力ゲージの下にある小さいゲージがガードバランス。通常は半分までたまった状態を維持している。そして相手の攻撃をガードすると増加し、相手の攻撃をくらうと減少するようになっている。また、半分よりも多くたまっているときは徐々に減少、半分未満だと相手の攻撃の連続ヒットが切れた時点で一気に半分まで戻る仕組みだ。

ガードバランスは攻撃をくらったときのダメージ量に影響を及ぼす。半分よりも多い状況ならダメージ補正は掛からないが、半分未満だと減少補正が掛かってダメージが低くなる、といった具合。

またガードバランスは75%以上になると点滅を始め、この状態で攻撃をくらうと無条件でカウンターヒットになる。これを使えばカウンターヒット時限定の連続技を意図的に狙える。MAXに近い状態で連続技を決めると、75%を切るまで何発でもカウンターになるのでうまく活用したい。

なお、ガードバランスの増加量はガードした技の攻撃レベルに準じ、攻撃レベルが高いほど増加量が多い。また、連続ガードになっている攻撃は2段目以降の増加量が半分になる。一方、ガードバランスの減少量は、攻撃レベルの高い技ほど減少量が少なくなる。つまり攻撃レベルの低い技を組み込まない方が、連続技の威力が上がるわけだ。

多人数バトルでこそ活きる!

覚醒必殺技

まとめて敵を攻撃できるようになった覚醒必殺技は、乱戦時の切り札。ここぞというときにぶちかませ!

Text：OYZ

複数の敵に当たるので、戦局を一気に変える力がある。敵が固まっていたら、どんどんぶち込め!

ヒット中、サイクバーストは使用不可能。演出中は両者とも無敵状態なので、ほかのキャラに妨害されることも無い。

基本的な性質

特定のコマンドを入力すると、テンションゲージを50%消費して、覚醒必殺技を出すことができる。使用すると背景に特殊な演出(以下：画面暗転とする)が入るのが特徴。技の性質は打撃や投げ、飛び道具、パワーアップ系などさまざまなものがあり、画面暗転が始まるまでの時間や暗転後に攻撃が出るまでの時間は技によって異なる。

また、覚醒必殺技のほとんどは、複数の敵に一度に攻撃が当たる性質を持つ(P125のリスト参照)。混戦状態でも奥の敵まで攻撃が届くので、多人数に攻撃を当てたい場合は特に効果的だ。

なお、覚醒必殺技のヒット中は、相手のバーストゲージに×印が付くことからも分かる通り、サイクバーストが使用できない。これなら連続技を途中で邪魔されることも無いので確実。

最後に、攻撃を当てると特殊な演出になる、いわゆるロック系の覚醒必殺技がある。この演出中は攻撃を当てている側もくらってる側も無敵状態で、周りが邪魔することはできない。決まったダメージ量を確実に与えられるので安心していい。

攻撃のバリエーションを増やせ!

ロマンキャンセル／フォースロマンキャンセル

連続技や連係だけでなく、本作では背後から狙われたときの緊急脱出手段としても活躍する。

Text：OYZ

対応技は「フォースロマンキャンセル大全」へ

●ソル、カイ、メイ、ミリア、エディ、ポチョムキン、チップ、ファウスト、梅喧、紗夢、ジョニー→P89へ
●アクセル、闇慈、ヴェノム、テスタメント、ディズィー、スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジット→P104へ

ロマンキャンセルの性質

ロマンキャンセル(以下、ロマキャン)とは攻撃の動作を強制的に中断し、通常状態に戻ることができる特殊なキャンセル方法。相手に打撃を当てた瞬間からその技の硬直が切れるまでに、[振]以外のボタンを三つ同時に押すと成立する。通常技はすべてロマキャン可能で、必殺技や覚醒必殺技、投げ技に関しては特定のものにだけ掛かる。

基本的な使いどころは連続技。同じテンションゲージ50%消費の覚醒必殺技を使うよりも、ダメージの大きい連続技を作ることができる。また、スキの大きい技でもロマキャンすればリスクが小さくなり、ガード時も攻勢を維持できる。

また連続技を決めた後も、背後から狙われているときなど途中でロマキャンして回避することができる。例えば無敵技と組み合わせればリスクの小さい割り込み技にもなる。

そのほか、見切られにくい中段攻撃や投げ技をロマキャンして連続技に発展させれば、ガードを崩す手段が格段にパワーアップする。

最後に注意点を一つ。地上の技をロマキャンした場合は、たとえ突進技でもその勢いが残ることは無く、その場で通常の立ち状態になる。一方、空中の技をロマキャンした場合は、その勢いがそのまま残った状態になることを覚えておこう。

使用条件

- ●ほぼすべての打撃技に対応
- ●テンションゲージを50%消費
- ●攻撃を相手に当てた後でのみ使用可能
- ●任意のタイミングで使用可能

連続技を決めている最中に狙われた場合は、ロマキャンを使って脱出するのもアリ。

フォースロマンキャンセルの性質

フォースロマンキャンセル(以下、フォースロマキャン)の効果はロマキャンと同じだが、使用条件や対応技には大きな特徴がある。使用条件は下表にある通り、入力受け付けのタイミングは技ごとに設定されており、それより早く入力してしまうと、以降の入力を受け付けてくれない。

次に、フォースロマキャン対応技の特徴だが、これは入力受け付けタイミングや技の性質によって、大きく三つに分類することができる。

受け付けタイミングが攻撃発生より前にある技は、奇襲や移動手段として活用できる。これらの技は攻撃判定が発生しなくなるのでフェイントに使ったり、空中技ならその勢いが残るので、特殊な移動手段として使ったりできる。

受け付けタイミングが攻撃発生後にある技は、ロマキャンと同様、連続技の強化や硬直の軽減などに役立つ。ただし、攻撃発生後の後半に受け付けタイミングがある技は、相手に当てたときと空振りしたときとでヒットストップの分だけタイミングが変わるので注意しよう。

飛び道具系の技は受け付けタイミングこそまちまちだが、攻撃発生前にフォースロマキャンしても必ず飛び道具が発生する。そのため飛び道具と本体との同時攻撃も可能だ。

使用条件

- ●使用できるのは一部の対応技のみ
- ●テンションゲージを25%消費
- ●攻撃を相手に当てなくても使用可能
- ●特定のタイミングで使用可能

飛び道具はヒットストップの影響を受けないので、常に一定のタイミングとなる。

浮かせて決める連続技が安全！

ダストアタック／足払い

全キャラ共通の中段攻撃、ダストアタック。空中で連続技が決まるので、邪魔されにくいのがポイント。

Text：ハメコ。

ダストアタック概要

地上でS・HS同時押しで出せるダストアタック（以下、ダスト）はしゃがみガード不能で、地上でヒットさせれば空中連続技を決められる重要なシステムだ。キャラによりモーションや発生、硬直などが全く違うので、使い勝手は十人十色。しかし全体的に発生が遅めで、カウンターヒットなど特殊な状況を利用しない限り連続技に組み込めない点は共通だ。また、ガトリングで出せるので下段攻撃と組み合わせれば、簡単にガードを揺さぶれる。フォルトレスにより中・下段を同時にガードできる今作でも、「ガトリング中任意のタイミングで仕掛けられる」ダストは決めやすい部類に入るだろう。

ダストを当てたらホーミングジャンプで追い掛け、ホーミングジャンプ中は威力の高い技を、その後は通常の空中連続技を決めよう。

イスカでの変更点
足払い、ジャンプDについて

ダストアタック同様、足払い（レバー下方向でS・HS同時押し）やジャンプD（ジャンプ中にS・HS同時押し）に関してもコマンドが変わっている。なお、足払いは全キャラ共通の下段攻撃で、ヒット時にダウンを奪えるのが特徴。ジャンプDはダウンを誘発したり、飛び道具だったりと、キャラごとに異なる特殊な性質を持つのが特徴となっている。使用するキャラにもよるがどちらも使用頻度が高いので、「GGXX」からのプレイヤーはコマンドミスに注意したいところだ。

共通下段攻撃である足払い。ガトリングからつなげ、ダウンを奪って起き攻めするのが基本だ。

特殊なやられ状態を活用せよ

ダストが当たった後の空中連続技は、独自のシステムであるホーミングジャンプを理解することから始まる。

ダストのヒット後にレバーを上方向に入れておくと、相手を追い掛けてジャンプする。この後、相手が吹っ飛び始めてから28フレームの間、必殺技以外の攻撃を決めた後にレバー上方向を入力することで、キャンセル～ホーミングジャンプとなる。レバーを上方向に入れ続けて、ジャンプHSやジャンプDといった、ダメージに優れる技を2～3発決めるのが基本だ。

30フレーム目以降は通常のやられ状態と同様になるため、相手はダウン復帰が可能になる。背景が赤くなる直前に決めた技から連続でつながるように、ガトリングコンビネーションやジャンプキャンセルを駆使して、大ダメージを与えられる連続技を決めよう。

ダストアタックヒット後の状況

❶で攻撃をヒットさせた場合、相手の軌道は変わらず、その後28フレーム間ダウン復帰不能に。

❷で攻撃をヒットさせた場合、相手は吹っ飛び、通常時と同じ時間ダウン復帰不能に。

❶相手が吹っ飛び始めてから29フレーム目まで

❷相手が吹っ飛び始めてから30フレーム目以降

機会は少ないが覚えておきたい

相殺／気絶

相殺と気絶は特定の状況下でのみ自動的に発生するため機会は少ないが、覚えておいて損は無い。

Text：ハメコ。

相殺概要

お互いの技の持つ攻撃判定だけがぶつかり合ったときに発生する相殺。実戦で見られるのは無敵技同士がぶつかり合ったときや、対空の➡＋Pと下方向に強いジャンプ攻撃がかち合ったときなど。相殺後は何もしなければそのまま技の動作を続行するが、ボタン入力を行なうことでキャンセルすることが可能。反応してフォルトレスを使えれば安全だろう。ダッシュやガードといったレバー入力のみの行動は取れないので、とっさにガードしてしまわないように注意したい。

お目に掛かることは少ない相殺。何もしないとスキをさらけ出してしまうので……、

反応が難しいものの、フォルトレスや判定発生の早い技でキャンセルするのが理想。

気絶概要

攻撃ヒット時はダメージと各種補正（P175参照）が設定されており、これが一定値に到達すると気絶を引き起こす。連続ヒットが途切れてから攻撃側が再度攻撃するか、気絶側がレバガチャで回復するまで完全に無防備。気絶中も通常のやられ状態同様にやられ判定が残るので、連続技の最中に気絶しても連続ヒットは続くことになる。なお、気絶値は攻撃をくらわなければ、少しづつ回復していく。

空中連続技中に気絶しても、回復の速度次第では起き上がり前に復帰できることも。

いつまでも攻撃をくらい続けるな！

ダウン復帰／ダウン追い打ち

空中のやられモーションから復帰する、特に重要な防御システム。性質を覚えて、必ず活用しよう。

Text：ハメコ。

ダウン復帰概要

空中やられ中に［振］以外の攻撃ボタンを押すことで実行できるダウン復帰。軌道は3種類から選べ、復帰後はレバーニュートラルと前方で16フレーム、後方で14フレームの対打撃無敵時間が持続する。7フレーム目以降からは自由に行動できるので、無敵状態で動けるワケだ。

ただし、空中やられ中であればいつでも実行できるわけではなく、くらった技に設定されているダウン復帰不能時間が過ぎた後で、初めて可能になる。つまり、それよりも前に決まった攻撃は連続技として成立していることになる。技ごとのダウン復帰不能時間は、基本的には攻撃レベルに準拠しているが、ソルやスレイヤーのジャンプDなどには非常に長いダウン復帰不能時間があったり、ダウン復帰自体が不能な技も存在する。

なお、ダウン復帰不能時間は攻撃をくらっている時間が延びるにつれ、減少していく。これはヒット数とは関係が無く、単純に時間で計測されているので、覚醒必殺技にありがちな演出の長い技からの追撃は、普段よりも早い段階で復帰できる。

ダウン復帰不能時間は、攻撃をくらっている時間が鍵。ヒット数とは関係が無い。

ニュートラルダウン復帰

レバー入力無しのダウン復帰の軌道は、入力前の吹き飛びに依存する。軌道が分かりやすく、高々度で使ってしまうと相手の攻めから逃れにくい。ただし空中やられ下降中に使えば、前・後方より早く着地できるのは利点。なおニュートラルダウン復帰には高度制限があり、低空では不可能だ。ダウン追い打ち後はまずできないので注意。

前方・後方ダウン復帰を見越して、空中投げを狙ってくる相手などに対しては……、

ニュートラルダウン復帰で回避。相手に読まれないように復帰後の行動を散らすべし。

前方＆後方ダウン復帰

レバーを前に入れながらダウン復帰すれば前方、後ろであれば後方ダウン復帰となる。その軌道は入力前の吹っ飛び方向に、各復帰方向とやや上方への修正を加えたもの。

例えば、ダウン追い打ち後の吹き飛びは後方への勢いが強いため、前方でも真上、後方ではかなりの速度で後ろへと移動することになる。先述のニュートラルダウン復帰と違って吹き飛び後の軌道を大きく修正できるため、相手の連続技をくらった後など、基本的にはこちらを使っていくことになる。画面端に追い詰められていたら前方、画面中央から逃げたいときは後方と、画面上のより安全な場所を目掛けてダウン復帰～二段ジャンプなどで移動しよう。これは、多人数対戦では特に重要となる要素だぞ。

復帰を目の前で待つ相手には、前方ダウン復帰で相手の背後を取ると対処されにくい。

なるべく危険の無い場所へと移動するのが基本。中央で攻撃を受けた後のダウン復帰は後方へ。

ダウン追い打ちの仕組み

ダウン状態の相手には一定時間やられ判定が残っているため、攻撃が加えられるというシステムが、ダウン追い打ち。大きな補正が掛かるためにダメージ量には期待できないが、相手にトドメを刺したり、いつもとは違った起き攻めを展開したりする場合に使える。なお、決めた後の吹っ飛び中はダウン復帰されてしまうぞ。

そのダメージは微々たるものだが、ダウンしている相手にも追撃を加えることが可能だ。

攻撃的防御手段を活用せよ！

デッドアングルアタック

テンションゲージ50%使用は痛いが、追撃や起き攻めが可能なキャラも居る。状況を見て使おう。

Text：ハメコ。

主に1対1で使おう

地上でのガード硬直中に➡or⬈＋［振］以外のボタン二つを同時押しすると、テンションゲージを50%消費して出せる。ダメージが小さくキャンセルも不可能だが、長い無敵時間があるので切り返す手段として有効。ただしガードされるとスキが大きく、安全性で見ればガードキャンセルライン移動(P112参照)の方が上。主に1対1で使おう。

相手からダウンを奪えるものが多く、ヒット状況によっては追撃できるものもある。攻守の逆転が図れるのが長所。

敵を巻き込め！

デッドアングルアタックは覚醒必殺技などと同じく、複数の敵に対して同時にヒットするという性質を持つ。多人数対戦で敵全員に決まるように使えば、残ったプレイヤーにスキを攻撃されるようなことは無くなる。混戦時の切り返しに狙ってみるのもいいだろう。

なるべく多くの敵を巻き込むように使いたい。一人でも残すと、技後のスキに反撃を受ける可能性が高いからだ。

困ったときは使っとけ！

フォルトレスディフェンス

最も強力な防御方法なのは紛れも無い事実。使い方を把握すれば、幾度となく窮地を救われるはずだ。

Text：パチ

基本的な性質

レバーをガード方向に入れつつ、P·K、P·S、P·HS、K·HSのいずれかのボタンを同時に押すと、キャラの周囲に青紫色の円状のバリアが発生する。これがフォルトレスディフェンス（以下、フォルトレス）だ。

フォルトレスは実行するだけでテンションゲージが少しずつ減少し、相手の攻撃をガードすると敵の攻撃力に応じた分だけテンションゲージを消費する。また、フォルトレスでガードしたときは通常よりもガード硬直が長くなる。これらの要素はデメリットではあるが、それを上回るメリットが多々あるので、そちらを紹介していこう。

●ケズリ、ガードバランス上昇の無効化

各種必殺技をガードした際のケズリダメージや、ガード時に発生するガードバランス増加を無効化できる。ガードバランスが増加するとダメージ補正の影響が小さくなって大ダメージを受けてしまうため、その危険を回避しやすい。

●ノックバックの増加

ガード時に相手と離れる距離が通常ガードよりも大きくなる。攻撃レベルの高い技ほど離れやすくなり、攻め続けられる状況から脱せられる。

●空中ガード不能技が防御可能

地上攻撃や一部の必殺技など、空中ガード不能な攻撃をガード可能。対空行動で迎撃されそうな場合に使っておけば、落とされないで済むだろう。

『鶍』での変更点

中段・下段攻撃をガード可能

本作では立ち、しゃがみフォルトレスのどちらでも、中、下段攻撃の両方をガードできる。中下段の二択を迫られる起き攻めや、敵に両側から挟み込まれて中下段同時攻撃を仕掛けられても、とりあえずフォルトレスしておけば打撃技はほぼすべて防御できるというわけだ。これは『鶍』の世界で最重要の知識なので、必ず覚えておくこと。

ただし、フォルトレスが必ずしも万能なわけではなく、ガード不能技と投げには弱い。対戦でフォルトレス一辺倒になるとそこを突かれる場合があるので、使いどころには注意したい。

中下段同時攻撃を仕掛けられても、フォルトレスをしておけば一安心だ。

見切りにくい中下段の二択も、フォルトレスを使えば無効化できる。

フォルトレスディフェンスのメリット

- ●ケズリ、ガードバランス上昇の無効化
- ●ノックバックの増加
- ●空中ガード不能技をガードできる
- ●立ち、しゃがみの状態を問わず、中段・下段の攻撃両方をガードできる

『鶍』での変更点

フォルトレスキャンセルの入力法

通常技や特殊技を出してから2フレーム以内にフォルトレスを入力すると、直前の技をフォルトレスでキャンセル可能。これを応用すると、以下のように効果的な使用法が見出せる。

①投げ失敗で出る通常技をキャンセルする。

②特殊な軌道で出るジャンプ攻撃をキャンセルし、ジャンプ軌道に変化を付ける。

①は地上、空中を問わず、←+HS→ずらし押しP or Kと入力すれば、成功時は投げ、失敗時はフォルトレスに。投げ失敗時にHSが暴発しないので、リスクが大幅に減る。

②はファウストやチップの↓+K、イノのジャンプDが代表例。空中で急停止するものや急降下するものなど、技によって違いがある。

投げを読まれてジャンプされても、フォルトレスになるので安心。

一部のキャラは戦術に大幅な影響を与えるので、必須といえる。

白く光る第3のガード

直前ガード

ほかのガードに比べて成功条件は厳しいものの、その恩恵は大きい。状況に応じて使い分けよう。

Text：パチ

基本的な性質

敵の攻撃が当たる直前にレバーをガード方向に入れてガードすると、キャラが白く光って直前ガードの成功となる。直前ガードの恩恵は、**①ガード硬直が短くなる、②ノックバックが小さくなる、③テンションバランスが増加する、**の三つ。①、②のおかげで割り込みや反撃を狙いやすくなり、③はテンションゲージの増加に役立つぞ。

● 各種ガード後の硬直フレーム ●

防御法 ＼ 相手の技の攻撃レベル		1	2	3	4	5
地上	直前ガード	7	8	10	12	14
地上	通常ガード	9	11	13	16	18
地上	フォルトレスディフェンス	11	13	16	19	21
空中	直前ガード	4	6	9	10	12
空中	通常ガード	10	12	14	17	23
空中	フォルトレスディフェンス	12	15	18	24	27

※数値の単位は「フレーム」

直前ガードのメリット

- ●ガード硬直が短くなる
- ●ノックバックが小さくなる
- ●テンションゲージを増加させやすい

白く光れば直前ガード成功。ノックバックが小さくなるので割り込みを狙いやすい。

空中直前ガードではノックバックがかなり小さくなり、ほとんど後ろに下がらない。

最後まで読み合いが熱い！

サイクバースト

2種類のサイクバーストは、攻撃的にも防御的にも活用できて戦術の幅が広がる。君はどこで使う？

Text：OYZ

サイクバーストを使えない状況

- 気絶中
- 投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまでの間
- 後述のやられ中に覚醒必殺技を出された場合
- 自分が技を出している間（硬直中も含む）

基本的な性質

サイクバーストは通常状態はもちろん、攻撃をくらっている最中でも発動可能な、完全無敵の打撃攻撃。体力ゲージの下にあるバーストゲージがMAX状態のときに、攻撃ボタン四つを同時押しすれば発動できる（条件は右上カコミを参照）。

発生の早さや攻撃判定は全キャラ共通。この攻撃判定は覚醒必殺技同様、一度の攻撃で複数の敵に当たる。なお、のけぞり中や吹き飛び中など、やられ状態の相手にはヒットしないため、連続技には組み込めない。また、チーム戦で味方にサイクバーストを当てても、ヒット時のボーナスを得られない点にも注意。

ちなみにバーストゲージは時間と共に増加。体力が少ないときは、増加量がわずかながら増える。また、相手の攻撃をくらったときでも特別な状況を除いて（後述）、微小だが一定量増加する。

使用状況による違い

使用前	通常状態	やられ状態
色	黄色	青色
使用量	2／3	すべて
ヒット時のボーナス	テンションゲージMAX	バーストゲージ1／3回復
攻撃後～着地まで	打撃技に対して無敵	完全に無防備

黄色サイクバースト

通常状態から発動すると、黄色いエフェクトのサイクバーストになる。攻撃後の落下中も打撃に対して完全無敵で、着地に全く硬直が無い。落下中に空中投げされる危険はあるものの、それ以外の反撃はほとんど受けないという優れた性能を誇る。ただし、攻撃発生前も空中投げをくらう可能性がある。その場合は攻撃判定が発生せずに、バーストゲージだけ消費してしまうので、タイミングには十分に注意しよう。

実戦では、モーションの大きな突進系の攻撃に無敵を利用して当てたり、ライン移動攻撃に合わせるなどすれば当てやすい。また、多人数対戦の場合なら、複数の敵に一度に当たる性質を利用して、なるべく集団の近くで発動してみよう。最低でも一人には当てられるはずだ。

複数の敵に当たるので、集団の近くで発動すればだれかには当たる。おいしい〜。

ライン移動攻撃に合わせるのも有効。黄色バーストが当たれば戦局が変わるぞ。

青色サイクバースト

行動不能時（やられ中、吹き飛び中、ガード中、ダウン中など）ににサイクバーストを出すと、青色のサイクバーストとなる。これは黄色のものより攻撃発生がやや遅く、その後は着地まで無防備。ガードされたり攻撃が当たらなかったりした場合は反撃を受けやすいので、使う場合は注意しよう。

実戦では大ダメージの連続技をくらい始めたときや体力が少ないときに発動する。ただし、攻撃が当たらず「連続技から脱出したが、落下中に再び連続技をくらう」状況は避けたい。遠い間合いから空中連続技をくらっているときなど、攻撃の届かない状況では我慢も必要。ヒット時はバーストゲージが一人につき1／3回復、三人へ同時に当てれば完全に回復する。なお、2対1での一人側は、この状況でも黄色サイクバーストになる（下段カコミ参照）。

ダウン追撃可能時間内の青色サイクバーストも効果的。通称「ダウンバースト」。

硬直はあるが、そこに攻撃を受けるとダウン吹き飛びになり、リスクは小さい。

イスカでの変更点
BURSTゲージのたまる条件

複数キャラによる連続技が決まると、くらった方のBURSTゲージが大幅に増加する。複数で同じキャラを攻撃したときはもちろん、一人がしゃがみPやKを連打し、もう一人がダッシュで後ろから押した場合も同様。

ブリジットがしゃがみPを連打。後ろのディズィーはダッシュで押すだけ……、

これも複数による連続技と見なされ、バーストゲージがモリモリたまるのだ。

イスカでの変更点
2対1の対戦形式

2対1の対戦形式の場合に限り、サイクバーストのレギュレーションが多少変更された。まず、二人チーム側はラウンド開始時にBURSTゲージがゼロの状態で始まる。また、通常は時間の経過と共に増加するBURSTゲージが全く増加しない上、攻撃をくらってもBURSTゲージの増える量は通常の半分。二人チーム側は、試合中サイクバーストを使えないと考えた方がいい。

一方、一人側はラウンド開始時、バーストゲージMAXから始まる。それに加えて特筆すべきは、どんな状態から発動しても黄色サイクバーストになるということ。当然、ヒット時はテンションゲージMAXというヒットボーナスが付くので強力。なお、2対2のチーム戦中に一人がKOされて2対1の状況になっても、サイクバーストの規定は2対2のままだ。

2対1はラウンド開始時が熱い。二人チームはサイクバースト無し、一方、一人の方は通常と同じMAX状態。

2対2の闘いから一人脱落して2対1になっても、やられ中なら青色サイクバーストが発動する。

多くの場面で役立つ重要テクニック

ジャンプキャンセル

連係、連続技、混戦からの回避など、多様な局面で役に立つジャンプキャンセルの性質を把握せよ。

Text：ハメコ。

ジャンプキャンセル概要

ジャンプキャンセルとは、特定の通常技を当てた後にジャンプを入力することで、その硬直をキャンセルしてジャンプすること。このテクニックを活用すれば空中連続技の段数を増やしたり、空中必殺技などを連係に組み込んだりできるようになる。

また、ジャンプをすれば早い段階で相手の攻撃をガードできるようになるので、混戦で通常技を決めた後にそのスキをフォローする目的などにも使えるため、用途はかなり広いのだ。

なお、必殺技によるキャンセルとジャンプキャンセルとでは、対応する技が異なる。技表ページのガトリングルートを見て確認しよう。

ジャンプキャンセル可能な技が空中ヒットすれば、多くの場合は空中連続技に持ち込める。

GGXシリーズでは基本となるこの動き、しっかりと覚えて活用していきたいところ。

具体的な活用法

それでは、ジャンプキャンセルの具体的な活用例をいくつか紹介しよう。

●連係に使う：相手に当てさえすればジャンプキャンセルできるので、後方ジャンプや空中バックステップで逃げることができるし、逆にジャンプ直後の空中ダッシュで攻める、ということも可能。また、空中必殺技と組み合わせるのも強力だ。特にイノの狂言実行やジョニーの燕穿牙、梅喧の妖斬扇といった中段判定の技でしゃがみガードを崩す、というのが効果的な活用手段となっている。

●連続技に組み込む：空中の相手に攻撃を決めた後は少しずつ浮き上がっていってしまうので、地上攻撃だけで連続技を構成するのには限界がある。ジャンプキャンセル可能技につないでジャンプし、空中連続技を決めていく、というのがダメージを稼ぐ上での基本となる流れだ。

連続技に活用できる特殊なテクニックを一つ。ダッシュからジャンプキャンセル可能技を決め、すぐにジャンプキャンセルを入力してもダッシュの勢いは残らないが、ヒットストップが終わってから上方向を入力することでダッシュの勢いを残せる、というものがある。

●混戦から脱出する：多人数対戦では、二人以上の敵に囲まれてしまうことも多い。この状態で下手に片方へ攻撃しても、残る一人にスキを突かれてしまう。そんなとき、ジャンプキャンセル可能技であれば、一人を攻撃しつつハイジャンプで逃げる、といったことが可能になるのだ。

なお、ジャンプキャンセル前に[振]を入力すれば、ジャンプ直後には振り向いた状態になる。前方の相手を攻撃し、[振]～ジャンプキャンセルから後方の相手に跳び込みを仕掛ける、といった行動も可能だ。

空中必殺技が中段のキャラは、ジャンプキャンセル可能技をガードさせてから……、

ジャンプ直後の空中必殺技と足払いなどの下段攻撃とで、二択を迫るのが効果的。

多人数対戦で敵に囲まれてしまうのは非常に危険な状態。前方の敵を攻撃しつつ……、

ハイジャンプで安全な場所に逃げる。ジャンプキャンセル可能技だからこそ可能な芸当だ。

ジャンプ準備モーションのキャンセル

ジャンプを入力してから数フレームの間は、地上判定の「ジャンプ準備モーション」となっている。このモーションは必殺技でキャンセルすることが可能だ。もちろん、これはジャンプキャンセル可能技からジャンプした場合も同様。

ジャンプキャンセルは必殺技キャンセルよりも「キャンセルを受け付けている時間」が長い。そのため、「ジャンプキャンセルしつつ、準備モーションを必殺技でキャンセルする」というテクニックを使えば、必殺技キャンセル受け付け時間が過ぎた後でも必殺技が出せる。ヒット確認が容易になるわけだ。また、ジャンプキャンセルのみ可能な技から擬似的にキャンセル必殺技が出せるようになる。先に上方向を入力してから必殺技を入力するか、コマンドの最後に上方向を追加してボタンを押すのが出しやすいだろう(例・梅喧の妖斬扇なら↗→↓↘+Sか→↓↘↗+S)。

なお、ジャンプキャンセル可能技中に[振]を入力しても、振り向くのはジャンプ成立後から。つまり、ジャンプ準備モーションまでは方向が変わらないので、ジャンプキャンセル可能技から後ろに地上必殺技を出す、ということは不可能。

また、この方法で各種必殺技を出した後は、後述の「ジャンプ属性」が仕込まれた状態になることを覚えておくといいだろう。

ジャンプキャンセルは必殺技キャンセルよりも受け付けが長い。これを利用すれば……、

ヒット確認する時間を十分に取れる。独特のコマンド入力に慣れておきたいところだ。

ジャンプ属性付加について

特定の状況でジャンプ、ハイジャンプを入力しておくと、それぞれの属性が付加される。そこから空中に移行した際に、キャラの状態が仕込んでおいたジャンプと同じ扱いになる。

特に有効なのが通常ジャンプ属性。ハイジャンプから二段ジャンプが可能になったり、チップの毅式転移やヴェノムの瞬間移動といった移動技や、ロマキャン後に空中判定となる技から二段ジャンプや空中ダッシュが可能となり、連係や連続技に幅ができる。それでは、ジャンプ属性を仕込める具体的な状況を紹介しよう。

●ジャンプの着地：着地した瞬間に技を出すことで、着地前の状態のジャンプ属性が付加される。状況が限定されるので、活用する機会は少ない。

●ジャンプモーションの途中：先述のジャンプ準備モーションキャンセル必殺技や、ジャンプキャンセル後のジャンプ準備モーション中にハイジャンプを入力することで仕込める。単発技からジャンプ属性仕込みハイジャンプも可能だ。

●ガトリング中：ガトリングにジャンプキャンセル可能技を組み込み、当てた後ジャンプを入力。ジャンプ動作の前に素早く必殺技やガトリングを入力し、ジャンプせず入力した技が出れば成功だ。

さまざまな追加効果に注目!!

カウンターヒット

特殊なやられ状態を引き起こすカウンターヒット。特性を理解して、実戦に組み込んでいこう。

Text：ケンちゃん

さまざまな効果を発揮するカウンターヒット。対戦で起こりやすい状況なので、その性質を覚えておこう。

カウンターヒットの発生条件

カウンターが発生する条件は二つある。

一つ目は「相手の技の攻撃判定発生前から攻撃判定の持続中に攻撃をヒットさせる」こと。一部には攻撃判定が消失した後も被カウンターヒット判定を持つものがあるが、基本的にはこの条件を満たすと発生するぞ。なお、投げ技では条件を満たしても発生しないことを覚えておきたい。

二つ目は「相手のガードバランスが点滅している状態で攻撃をヒットさせる」こと。ガードバランスが点滅している状態ならば、相手の行動にかかわらず攻撃が当たりさえすればカウンターヒットが発生するのだ。

カウンターヒットが発生すると、相手キャラクターが赤く光る。

カウンターヒットの効果

基本的に攻撃レベル2以上の技をカウンターヒットさせると、相手ののけぞり時間が伸びる。攻撃レベルが上がるとともにカウンターヒットによるのけぞり時間も長くなるため、攻撃レベル5の技ならば、約30フレームほど相手を硬直させることができるのだ。なお、空中の相手にカウンターヒットさせた場合は、攻撃レベル1の技からダウン復帰不能の時間が大幅に増加するぞ。

また、カウンターヒットさせたことにより、ヒット効果が大きく変わるものも存在する。よろけ効果や壁、地面バウンド、その他ダウン効果を誘発するなど、その効果は多彩。各キャラごとの特殊な効果が発揮される攻撃は、下表にまとめてあるので参考にしてほしい。特に地面バウンドを起こさせる攻撃は見返りが大きく、大いに役立つぞ。

カウンターヒットになると、ヒットストップ終了後に一定時間、相手がその場で停止する。

その間ヒットバックが無いので距離が離れない。そのため、普段より近距離で攻撃を当てられる。

ノーマルヒット時は地上くらいでも、カウンターヒット時は空中くらいになる技も存在する。

壁バウンド、地面バウンドは相手を空中に浮かせて、一定時間ダウン復帰不能の状態に陥れる。

基本的には地上攻撃→ジャンプキャンセル～という流れで、空中連続技に持ち込もう。

カウンターヒット時の特殊効果

キャラ名	技
ソル〈N〉	しゃがみHS(ダ)
	ジャンプD(壁)
ソル〈EX〉	しゃがみHS(ダ)
	ジャンプD(壁)
	フレイムディッパー(1段目)(よ)
	バンディッドリヴォルヴァー(地)
カイ〈N〉	立ちHS(よ)
	しゃがみHS(ダ)
	ライン移動攻撃(ダ)
カイ〈EX〉	立ちHS(よ)
	ライン移動攻撃(ダ)
メイ〈N〉	立ちHS(よ)
	ライン移動攻撃(よ)
	しゃがみHS(前)
メイ〈EX〉	立ちHS(よ)
	しゃがみHS(前)
	ライン移動攻撃(よ)
	ミストファイナー(ダ)
ミリア〈N〉	→+P(よ)
	→+HS(地)
	ジャンプD(壁)
	サイレントフォース(よ)
ミリア〈EX〉	→+P(よ)
	→+HS(地)
	ジャンプD(壁)
	サイレントフォース(よ)
エディ〈N〉	ドランカーシェイド(壁)
	立ちHS(よ)
エディ〈EX〉	ドランカーシェイド(壁)

キャラ名	技
ポチョムキン〈N〉	しゃがみS(よ)
	メガフィスト・後方
	背後攻撃(壁)
	F.D.B.(前)
ポチョムキン〈EX〉	メガフィスト・後方
	背後攻撃(壁)
	F.D.B.(前)
チップ〈N〉	→+K(壁)
	αプラス(壁)
	麓砕(よ)
チップ〈EX〉	なし
ファウスト〈N〉	立ちK(壁)
	しゃがみS(よ)
	ジャンプD(よ)
	背後攻撃(壁)
	華だろ？ 俺、華だろ？(ダ)
	上からいきますよ(地)
ファウスト〈EX〉	立ちK(壁)
	しゃがみS(よ)
	ジャンプD(ダ)
	背後攻撃(壁)
	華だろ？ 俺、華だろ？(ダ)
	上からいきますよ(地)
	オイッス！(地)
梅喧〈N〉	→+K(よ)
	しゃがみHS(ダ)
	妖刺陣(ダ)
梅喧〈EX〉	→+K(よ)
	しゃがみHS(ダ)

キャラ名	技
紗夢〈N〉	→+P(よ)
	しゃがみS(よ)
	ジャンプD(壁)
	ライン移動攻撃(ダ)
	各種龍刃(壁)
紗夢〈EX〉	→+P(よ)
	しゃがみS(よ)
	しゃがみHS(よ)
	ジャンプD(壁)
	ライン移動攻撃(ダ)
ジョニー〈N〉	しゃがみHS(よ)
	ジャンプHS(よ)
	背後攻撃(壁)
ジョニー〈EX〉	→+K(壁)
	背後攻撃(壁)
アクセル〈N〉	→+P(ダ)
	遠距離立ちS(よ)
	ライン移動攻撃(よ)
アクセル〈EX〉	→+P(ダ)
	ライン移動攻撃(よ)
	遠距離立ちS(よ)
闇慈〈N〉	→+P(よ)
	→+K(ダ)
	ジャンプD(壁)
	K戒(地)
闇慈〈EX〉	→+K(ダ)
	ジャンプD(壁)
ヴェノム〈N〉	立ちHS(よ)
ヴェノム〈EX〉	立ちHS(よ)

キャラ名	技
テスタメント〈N〉	立ちHS(よ)
	エグゼビースト(よ)
テスタメント〈EX〉	立ちHS(よ)
	Sエグゼビースト(よ)
	HSエグゼビースト(よ)
ディズィー〈N〉	→+P(ダ)
	ライン移動攻撃(よ)
	しゃがみHS(地)
ディズィー〈EX〉	→+P(ダ)
	ライン移動攻撃(よ)
	しゃがみHS(地)
スレイヤー〈N〉	→+HS(よ)
	しゃがみHS(ダ)
	ジャンプHS(地)
	ジャンプD(よ)
	パイルバンカー(壁)
	アンダープレッシャー(よ)
	イッツ レイト(地)
	直下型ダンディー(ダ)
スレイヤー〈EX〉	立ちHS(よ)
	→+HS(よ)
	ジャンプD(地)
	パイルバンカー(壁)
	D(ダンディー)コンビネーション(3段目・中段)(地)
	D(ダンディー)コンビネーション(3段目・連係)(壁)
イノ〈N〉	→+HS(よ)
	S狂言実行(地)
イノ〈EX〉	→+HS(よ)
	S狂言実行(地)

キャラ名	技
ザッパ〈N〉	立ちK(ダ)
	しゃがみS(よ)
	ジャンプD(壁)
	幽霊／遠距離立ちS(よ)
	剣／痛そう、っていうか痛い(よ)
	剣／近づくと逝きます(ダ)
ザッパ〈EX〉	立ちK(ダ)
	しゃがみS(よ)
	ジャンプD(壁)
	幽霊／遠距離立ちS(よ)
	剣／痛そう、っていうか痛い(よ)
	剣／近づくと逝きます(ダ)
ブリジット〈N〉	↖+P(よ)
	→+S(壁)
	ライン移動攻撃(ダ)
	背後攻撃(壁)
	ジャンプ↓+S(よ)
ブリジット〈EX〉	↖+P(よ)
	→+S(壁)
	ライン移動攻撃 (ダ)
	背後攻撃(壁)
	ジャンプ↓+S(よ)

※カッコ内は誘発する状態を表す。
ダ＝ダウン
よ＝よろけ
地＝地上バウンド
壁＝壁バウンド
前＝手前への吹っ飛び

勝負にかかわる特殊なヒット効果

よろけ

のけぞりとは異なり、防御側がレバガチャで回復できる「よろけ」。特性を理解して優位に立とう。

Text：ケンちゃん

よろけの特徴

・よろけが発生したと同時に、頭上にレバーマークが出る
・のけぞりと異なり、投げも連続ヒットする
・よろけた側はレバガチャで回復を早められる
・よろけ回復後は投げに対する無敵時間が無い

よろけとは？

「よろけ」とは通常ののけぞり状態とは異なり、くらった側がレバガチャで行動不能時間を短縮できる状態のことを指す。よろけ時は頭上にレバーのアイコンが表示されるぞ。また、投げ技が連続ヒットする上に、硬直が解けた瞬間の投げ無敵が存在しない。各キャラのよろけを誘発する攻撃は、下表を参照。カウンターヒット時のみよろけを誘発する技もあるので、必ずチェックしておこう。

よろけ誘発技がヒットすると、くらった側の頭上にレバーの形をしたアイコンが表示される。

くらった側はレバガチャで回復できるが、回復に固執せず周りの状況も見たい。

カウンターヒットした場合のみよろけを誘発させる技も。手痛い追撃を覚悟しよう。

よろけからの回復

よろけ状態を回復する操作はレバガチャのみ。ボタンは全く関係しない上、レバーを動かす方向にも制限がある。よろけから回復する方法を理解し、受ける必要の無いダメージを回避していこう。

基本的にレバー⬆と⬇方向以外のレバー入力で回復操作ができる。そのため、⬆⇔⬇という操作でどんなにレバガチャしても一切回復しないので注意しておきたい。オススメの入力方法は回復した瞬間にジャンプできる⬈⇔⬉、回復後にしゃがみガードになる⬋⇔⬊で、素早い上に安全といえる。レバガチャ以外では、打撃でよろけた場合はサイクバースト可能、投げでよろけた場合はサイクバーストができないことを覚えておきたい。

よろけ状態をレバガチャで回復すれば、普段は連続ヒットしてしまう打撃も……、

きっちりガードできる。回復した瞬間が分かりづらいが、必要以上のレバガチャは危険だ。

よろけを利用した攻撃手段

よろけを誘発する技の中には、レバガチャで回復されると、その後の追撃が決まらないものも存在する。そのような攻撃の後は、回復後の投げ無敵時間が無いことを利用して、打撃と投げで二択攻撃を仕掛けよう。また、ジャンプを仕込みつつ回復するような相手には、空中投げや打点の高い技も選択肢の一つに交ぜると効果的だ。

基本的によろけ状態には投げを決めることが可能だが、ほかのプレイヤーが誘発させたよろけを投げることはできない。投げを追撃で決められるのは、自分が誘発させたよろけ状態だけなのだ。そのため、他人の誘発させたよろけは打撃で追撃すること。

よろけ状態を回復されて追撃できないような攻撃の後は、無理に追撃を狙わず……、

回復後に暴発しそうなジャンプなどを狙って、二択攻撃を仕掛けた方が効率がいい。

よろけを誘発する技リスト ※赤で書かれた技はカウンターヒット時限定

キャラ名	技
ソル〈N〉	➡+HS
ソル〈EX〉	➡+HS
	フレイムディッパー(1段目)
カイ〈N〉	立ちHS
カイ〈EX〉	立ちHS
メイ〈N〉	立ちHS
	ライン移動攻撃
メイ〈EX〉	立ちHS
	ライン移動攻撃
	ミストファイナー
ミリア〈N〉	➡+P
	サイレントフォース
ミリア〈EX〉	➡+P
	サイレントフォース
エディ〈N〉	➡+K
	立ちHS
エディ〈EX〉	➡+K
ポチョムキン〈N〉	しゃがみS
	メガフィスト(後)
	ガイガンター
	F.D.B.(通常)
ポチョムキン〈EX〉	メガフィスト(後)
	F.D.B.(通常)
	ガイガンター
チップ〈N〉	麓砕
	➡+HS
チップ〈EX〉	➡+HS
ファウスト〈N〉	しゃがみS
	ジャンプD
ファウスト〈EX〉	しゃがみS
梅喧〈N〉	➡+K
	蚊鉤
梅喧〈EX〉	➡+K
	蚊鉤
紗夢〈N〉	➡+P
	しゃがみS
	爆蹴～足払い
	激・砕神掌
紗夢〈EX〉	➡+P
	しゃがみS
	しゃがみHS
	激・砕神掌
	激・鷹嬰脚
ジョニー〈N〉	しゃがみHS
	ジャンプHS
ジョニー〈EX〉	無し
アクセル〈N〉	しゃがみHS
	遠距離立ちS
	ライン移動攻撃
アクセル〈EX〉	ライン移動攻撃
	しゃがみHS
	遠距離立ちS
闇慈〈N〉	➡+P
	花鳥風月
闇慈〈EX〉	花鳥風月
ヴェノム〈N〉	立ちHS
ヴェノム〈EX〉	立ちHS
テスタメント〈N〉	立ちHS
	エグゼビースト
テスタメント〈EX〉	立ちHS
	Sエグゼビースト
	HSエグゼビースト
ディズィー〈N〉	遠距離立ちS(4段目)
	ライン移動攻撃
ディズィー〈EX〉	遠距離立ちS(4段目)
	ライン移動攻撃
スレイヤー〈N〉	➡+HS
	立ちHS
	ジャンプD
	パイルバンカー(壁)
	アンダープレッシャー
	直下型ダンディー(通常)
	通常投げ
スレイヤー〈EX〉	立ちHS
	➡+HS
イノ〈N〉	➡+HS
	大木をさする手
イノ〈EX〉	➡+HS
	大木をさする手
ザッパ〈N〉	しゃがみHS
	しゃがみS
	幽霊／遠距離立ちS
	剣／痛そう、っていうか痛い
	剣／近づくと逝きます(通常)
ザッパ〈EX〉	しゃがみHS
	しゃがみS
	幽霊／遠距離立ちS
	剣／痛そう、っていうか痛い
	剣／近づくと逝きます(通常)
ブリジット〈N〉	⬉+P
	ジャンプ中⬇+S
	ロジャーラッシュ
	ループ ザ ループ(7段目)
ブリジット〈EX〉	⬉+P
	ジャンプ中⬇+S
	ロジャーラッシュ
	ループ ザ ループ(7段目)

chapter IV
TACTICS

セオリーを知ることが勝利への近道！

THEORY OF ISUKA

『ギルティギア イスカ』対戦セオリー

ここでは「今作ならでは」の攻防と、各対戦形式ごとのセオリーについて解説していく。対戦形式が変わると、その闘い方も大きく変わってくるので、自分の置かれている状況により、狙いを切り替えていこう。

Text：ケンちゃん

THEORY 01

勝負を分ける重要なポイント

ポジション取りを意識する

画面端を取ることの重要性

三人以上での対戦では、画面中央に居ると敵に囲まれやすい。左右から挟み込まれると、複数の敵から連続的に攻撃を受けることになり、ガードバランスがたまりやすい上にガード困難な連携を組まれやすく、非常に危険な状況といえる。

逆に画面端を背負っていれば、基本的に挟まれることが無いので、正面の敵だけ相手にすればいい。1対2の状況になりにくいので、無駄なダメージが減るはず。このように、画面中央と画面端では、大きく形勢が変わってくるのだ。

画面中央は集中攻撃を受けやすい危険地帯。囲まれたらどんな手段を使ってでも逃げ出そう。

画面端を奪う！

画面中央は先に挙げた通り危険地帯なので、バトルロイヤルなどの多人数対戦では、とにかく画面端を取るように動くのが基本といえる。

具体的な方法だが、最も簡単なのはジャンプで画面端に居る敵の背後に回り込むこと。今作では敵が画面端に密着していても、跳び越すようにジャンプすれば、画面端と敵の間に入り込むことが可能。そのため、「前方ジャンプで相手を跳び越す→振り向き→ジャンプ攻撃」という流れで動けば、攻撃を仕掛けつつ画面端を奪えるわけだ。

また、跳び越せば画面端に入り込める点は相手の状態に関係無いので、足払いなどでダウンさせてから相手を跳び越える、といった手段も有効。ただし、ダウンを奪うのに手間取ると囲まれる恐れがあるので、素早く攻撃を仕掛けたい。

まずはダッシュからの前方ジャンプや空中ダッシュを使い、画面端をキープする相手を跳び越しつつ振り向く。

振り向いた後はジャンプ攻撃を出しつつ着地しよう。迎撃されない限り、これで画面端を奪取できるはずだ。

画面端をキープする！

画面端を奪うことに成功した後は、画面端を守り続けるテクニックが重要になってくる。

跳び越しつつジャンプ攻撃を仕掛けてくるような相手に対しては、背後攻撃などの対空技で迎撃していく。各キャラの有効な対空技を下表にまとめたので、チェックしてほしい。また、➡+Pが対空技として機能するキャラは、「振り向いてから➡+Pを出す」といった対処法も有効だ。

そのほか、跳び越そうとする敵に空中投げを狙ったり、ひとまずライン移動で逃げて仕切り直す、といった手段も効果的といえるぞ。

『鶍』では、画面端をどれだけキープできるかで、体力の減り方が大きく変わってくる。勝負にかかわる重要なテクニックなので、必ず習得しよう。

背後攻撃などで相手の跳び込みを迎撃した後は、ジャンプキャンセルしつつ振り向き……、

空中連続技を決める。その結果、画面端を譲ってしまうケースもあるが、その際はライン移動で仕切り直そう。

画面端の取り合いで使える正面向き対空技

キャラ名	対応技
ソル	×➡+P、×立ちK
カイ	△➡+P、×HSヴェイパースラスト(N)、△ヴェイパースラスト(EX)
メイ	△➡+P、○グレート山田アタック、△メイダイナミック(EX)
ミリア	○➡+P、○しゃがみHS、△ウィンガー(EXの上昇も同様)
エディ	○背後攻撃、○しゃがみHS、○➡+P
ポチョムキン	○➡+P、○しゃがみHS、△Sヒートナックル(EX)
チップ	×➡+HS、△➡+P、×しゃがみHS
ファウスト	○しゃがみK、△しゃがみS、△立ちHS
梅喧	△しゃがみHS、○背後攻撃
紗夢	△しゃがみHS(N)、○➡+P、△劍楼閣(N)、○戀崩孃(N)、○激・戀崩孃(EX)
ジョニー	○➡+P、×「それが俺の名だ」(N)
アクセル	△➡+P、△背後攻撃、○天放石・上段
闇慈	×立ちHS～紅、○背後攻撃
ヴェノム	×しゃがみHS、×バンキングジャック(EX)
テスタメント	○背後攻撃
ディズィー	△➡+P、×背後攻撃、△しゃがみS
スレイヤー	△しゃがみS、△背後攻撃、△永遠の翼(N)、○クロスワイズヒール(EX)
イノ	×背後攻撃、○限界フォルテッシモ、×ケミカル愛情(縦)
ザッパ	△背後攻撃、○こんにちは三匹のムカデ(Nは無憑依時のみ)、(剣)○しゃがみHS、△近づくと逝きます、(幽霊)△しゃがみHS、(犬)△犬攻撃(⬅)～追加、(ラオウ)○ラストエドガイ
ブリジット	○➡+P(N)、×➡+P(EX)○スターシップ(N)

※○＝オススメ　△＝それなり　×＝あえて使うなら

囲まれたときは……

画面中央で囲まれてしまうと危険、ということは、上記「画面端を取ることの重要性」の項で挙げた通り。特に、1vs.2やバトルロイヤルでは勝ち負けに直結する可能性すらあるので、すぐに退避することを考えよう。

囲まれた状況における基本的な対処法は、ライン移動で別ラインに逃げて仕切り直しにすること。操作自体は簡単だが、ライン移動の動作開始直後に攻撃をくらう恐れがあるので、攻撃のすき間を狙って使用したい。

最も確実な対処法は、テンションゲージを25%消費してガードキャンセルライン移動を使うこと。別ラインに逃げて仕切り直す点はライン移動と同じだが、こちらは動作開始から動けるようになるまで完全無敵なので、より安全＆確実に逃げることができるのだ。

複数の敵に囲まれた状況では、無理にガードや切り返しを狙うのではなく……、

基本はライン移動で仕切り直す。ただし、複数の敵から完全に狙われているときは危険なので控えよう。

最も安全なのはガードキャンセルライン移動。動作終了まで完全無敵なので、つぶされることは無い。

THEORY 02

連続技のフィニッシュには注意！

多人数対戦に合わせた連続技

連続技に関する攻防

「敵に連続技を決めた後、締めに使った技の硬直をほかの敵に突かれ、大ダメージをくらってしまった」、「チームを組んだ際、味方が連続技をくらっているのに、ほかの敵との闘いに夢中になってしまった」……、こんな失敗をしたことは無いだろうか？　いずれの状況でも、闘い方次第でダメージを回避することが可能。ここでは、連続技にかかわる今作ならではの攻防を解説していこう！

敵に連続技を決め始めたが、同じラインにほかの敵が居る。このような状況では、どうするのが安全なのか？

チームメイトが敵から連続技を受けているの図。味方の危機に自分はどう動けばいいのか考えてみよう。

安全な連続技の決め方

1vs.1では敵が一人しか居ないので、連続技の締めにスキの大きい技を使っても特に問題は無いが、多人数での対戦では全く異なってくる。

空中連続技を決めている際、近くにほかの敵が居ることを確認したら、着地時にスキの無い攻撃で連続技を終わらせることが重要。そうすれば、着地に攻撃を置かれてもガードできるのだ。また、敵が攻撃してくることが分かっていたら、無敵時間のある必殺技で切り返すのも手だ。

近くに敵が居る状況でスキの大きい技を連続技に組み込むと、着地のスキに攻撃をくらってしまうケースも。

空中連続技の最後をスキの無い通常技で終わらせておけば……、

着地を狙った敵の攻撃をガードすることができる。その際、自分の向きとガード方向には注意しておきたい。

チームメイトの救出

味方が連続技を受けてしまったときは、とっさに判断して連続技中の敵に攻撃目標を切り替え、連続技のカットを狙いたい。このような状況でしっかり味方をフォローすれば、チーム全体で受けるダメージが減り、勝利につながるのだ。

逆に連続技を邪魔されたくなければ、ライン飛ばし攻撃→キャンセルライン移動を絡めた連続技や、ハイジャンプを利用した高度の高い連続技など、カットされにくい構成で技を決めるといい。

チーム戦では、味方が連続技を受けているようなら、すかさずカットに入るのが基本。

ムダなダメージを防ぐだけではなく、相手にダメージを与えるチャンスにもなるのだ。

敵のカットに対しては、ライン飛ばし攻撃を絡めた連続技で対処。ラインを変えれば、攻撃を受けにくいのだ。

THEORY 03

覚えておけば戦力アップ間違い無し！

覚えておきたい知識集

フォルトレスの正しい使い方

ガード可能な打撃技なら、攻撃判定に関係無く防げるフォルトレス。中段攻撃と下段攻撃が同時に当たるガード不能攻撃も、フォルトレスなら簡単に防げるので、非常に便利な防御法といえる。

ただ、囲まれた状況から脱出できるわけではないことに注意。テンションゲージ消費量が多く根本的な解決にはならないので、頼り過ぎは禁物。

フォルトレスが活きるのは、1vs.1になったとき。起き上がりを攻められたときなどに使えば、中段攻撃と下段攻撃の二択を無効化できるぞ。

フォルトレスは操作は簡単ながら、防御面では非常に役立つ。特に1vs.1で有効だ。

複数の敵を一気に攻撃する

打撃技は基本的に攻撃範囲内で最も近くに居るキャラ1体にしか当たらないが、ごく一部の必殺技とほとんどの覚醒必殺技（右表を参考）、そしてデッドアングルとサイクバーストは、複数の敵に当たる性質を持っている。

サイクバーストやデッドアングルではその恩恵が薄いものの、覚醒必殺技のようなダメージの大きい攻撃であれば、二～三人の敵が入り乱れる混戦で非常に有効な攻撃手段となる。また、味方が攻撃を受けている際、味方もろとも攻撃するのも効果的だ。ガード時に反撃を受けない技は、テンションゲージを気にせず積極的に使っていこう。

ミリアのウィンガーのような前後に攻撃判定がある覚醒必殺技は、混戦から抜け出す手段として活用できる。

必死に闘っている敵の群に対して、横から覚醒必殺技をたたき込んで一気に大ダメージを与えてしまおう。

複数の敵に当たる必殺技

キャラ	必殺技
ソル	強化版ガンフレイム
	強化版ヴォルカニックヴァイパー
	強化版バンディットリヴォルヴァー
ファウスト	前からいきますよ
	後ろからいきますよ
	何が出るかな？（爆弾のみ）
ジョニー	Lv2ミストファイナー
テスタメント	強化版HITOMI

複数の敵に当たらない覚醒必殺技

キャラ	覚醒必殺技
ソル	ぶっきらぼうに殴る
	サーベイジファング
カイ	セイクリッドエッジ
メイ	各種グレート山田アタック
ミリア	エメラルドレイン
エディ	メガリスヘッド～プログラム（頭突き攻撃以外）
ポチョムキン	ヘブンリーポチョムキンバスター
チップ	万鬼滅砕（EXのみ）
	破翼落鳳
ファウスト	刺激的絶命拳
梅喧	殺陣瞬幕
ジョニー	「それが俺の名だ」
	雲張の居合
闇慈	無形～陰
ヴェノム	レッドヘイル
テスタメント	ナイトメアサーキュラー
ディズィー	ネクロ怒った場合
ブリジット	俺とキルマシーン
	メンテナンス中の喜劇

※そのほかの覚醒必殺技は複数の敵に当たります
※「N」はノーマルキャラ、「EX」はEXキャラを表します

THEORY 04
多彩な対戦形式に対応せよ！
対戦形式ごとのセオリー

対戦形式による戦法の違い

周知の通り、今作には複数の対戦形式が存在する。対戦形式によって有効な戦略や狙いが変わってくるので、闇雲に闘うだけでは勝ち目は薄い。以下に対戦形式ごとのポイントを解説するので、うまく切り替えて勝利の栄光を手に入れよう。

チームメイトに「あいつのせいで負けた」などと言われないよう、対戦形式ごとのセオリーを覚えておこう。

 vs. vs. vs.

全員が1人の場合

体力の温存を図る

バトルロイヤルと呼ばれるこの対戦形式は、最後に生き残るか、タイムオーバー時に最も体力が多ければ勝利となるので、基本的には「できるだけ戦闘を避けて体力を温存する」のがセオリー。

具体的には、ライン移動や空中ダッシュ、ハイジャンプなどの移動手段を駆使して、なるべく戦闘区域に入らないよう心掛けるといい。画面中央に居ると戦闘に巻き込まれる可能性が高く、流れ弾が飛んでくるケースも多いので要注意。

特に、チップやミリアのような防御力が低いキャラは、自慢の機動力を最大限に活かして逃げ回らないと、勝利することは難しいだろう。

画面中央は危険地帯。二人以上の敵から攻撃される状況も生まれるので、大ダメージを受けかねない。

2回の空中ダッシュや3段ジャンプが可能なキャラは、敵にとらえられにくい。逃げることもまた闘いだ！

残り体力が多い敵を狙う

試合中盤、体力面で大きくリードして逃げ回るような敵が居たら、積極的に攻撃を仕掛けよう。極端に残り体力が多い敵を見逃してしまうと、たとえほかの敵をK.O.して1vs.1に持ち込んだとしても、大幅な体力差のため逆転が非常に難しい状況に陥ってしまう。また、タイムオーバー直前で体力差に気付いたが、既に取り返せない状況となっていた、というケースも起きかねない。

体力差に気付いたプレイヤーが複数居れば、それだけリードしている敵の体力を減らしやすい。勝利するためには、たとえ敵でも一時的に手を結んだ方がいい場合があることを覚えておこう。

残り体力が多い敵を放置してしまうと、終盤とんでもない事態に陥ってしまう。

体力差の多さに気付いたら、一時的にほかの敵と協力し、一気に差を縮めたい。

体力が少ないキャラ同士の戦闘は避ける

体力が少ないキャラ同士が戦闘し続けると、体力が多い敵との差は開く一方。このような状況では目の前の敵だけに固執せず、広い視野を持って全員の残り体力をチェックしておきたい。

形勢が不利なことに気が付いたら、「体力が少ないキャラ同士で体力の多い敵を攻撃する」ほか、「逃げ回りながら、ほかの敵同士が体力を減らし合うのを待つ」といった、消極的な戦法も必要になってくる。バトルロイヤルは基本的に全員が敵だが、状況によっては味方にもなり得るのだ。

敵を倒しても、一人だけ体力が少ない状況で二人を相手にするのはキツい。あえて倒さず、混戦にするのも重要。

全員が1人の場合のポイント

- 闘いへの参加が少ないほど、体力を温存しやすい
- 常に全員の残り体力をチェックする
- 体力が多く残っている敵を見逃さない
- 体力負けしている人同士のつぶし合いは禁物

2vs.1vs.1の場合

一人側の戦略

一人プレイヤーは、もう一方の一人の敵とは闘わず、まずは二人チームに攻撃を仕掛けるのが序盤の基本戦法。なぜなら、一人同士でつぶし合うと、勝ったとしても2vs.1の状況となり、結果的に不利な闘いを強いられてしまうためだ。

二人側を攻める際も、自分はできるだけ体力を温存しておきたい。最終的には闘うことになる敵のために、必要以上に体力を削る必要は無いぞ。

序盤戦での一人側同士の闘いは、二人側の思うツボ。結果的に不利な状況となってしまう。

二人側に対し順調にダメージを与えた後は、協力していた一人の敵との同盟を破棄するタイミングが重要になってくる。各キャラの残り体力を常に把握しておき、自分の勝利を確信できる状況まで体力が減ったところで攻撃を仕掛けたい。

自分が確実に勝てる、という程度まで各キャラの体力が減ったら、もう一人との同盟を破棄してしまおう。

二人側は鉄壁の守りを作ることに専念。一人に換算すると体力が少ないので、まともに闘っても勝ち目は薄い。

二人側の戦略

二人側は二つのソウルを共用する関係で、1キャラごとの体力は一人側より少ない。また、一人側の二人が手を組まなければ楽な展開になることが多いものの、同盟を組まれると厄介。そのため、無理に攻めず敵の攻撃を待つのが基本となる。

基本的には味方と同じラインで闘い、挟まれないよう画面端を背負って守りを固めたい。後は敵の攻めに対して、二人で協力して対処していこう。

2vs.1vs.1のポイント

- 一人側は、一人の敵とは闘わずに手を組む
- 一人側同士の同盟を破棄するタイミングに注意
- 二人側は無理に攻め込まず、向かってくる敵への対処に徹する

2vs.1の場合

一人側の戦略

二人側に挟み込まれると非常に厳しいので、試合開始直後から画面端に移動しよう。画面端なら二人同時に攻め込まれることは無いので、画面中央よりは楽に闘いを進められる。ほかの試合形式と異なり、二人側は味方同士の攻撃でもダメージを受けるので、思わぬ誤爆も誘いやすい。

また、連続技を決める場合は工夫が必要。決めている最中は常に残りの一人がフリーなので、連続技をカットされやすい。高度の高い空中連続技やライン飛ばし攻撃→ライン移動を絡めた連続技など、カットされにくいものを使っていこう。

画面端を維持していれば、相手チームは正面に並んで攻撃するしか無い。思わぬ誤爆でダメージを取れることも。

連続技をカットしようとする敵に対しては、一度に複数の敵を攻撃できる覚醒必殺技を組み込むのも有効だ。

テンションゲージを使う

一人側はテンションゲージが満タンで試合が始まる。そのため、ソルのドラゴンインストールやEXディズィーのネクロインストールなどの自身をパワーアップさせる技や、ヴェノムのダークエンジェルなど出すだけで有利な状況を作れる覚醒必殺技を積極的に使い、序盤から優位な展開に持ち込みたい。テンションゲージが無くなったら、常に黄色となるサイクバーストで補給しよう。

黄色サイクバーストはガードされても反撃を受けないので、テンションゲージが無い場合は積極的に狙おう。

2vs.1での特殊補正

一人側に掛かる補正
サイクバーストが状況に関係無く常に黄色
開始直後からテンションゲージ&テンションバランスがMAX
与えるダメージが1.1倍

二人側に掛かる補正
バーストゲージが開始直後はゼロ、かつ増加量が半分
味方の攻撃でわずかにダメージを受ける（通常時の4分の1）
一人側に与えるダメージが0.9倍

二人側の戦略

二人側は、一人側を囲むように動くのが基本。左右から挟み込んでしまえば、中段&下段の同時攻撃など、ガード困難な連携を簡単に作れる。ただし、二人で連続技を決めると相手のバーストゲージがたまりやすいことに注意。一人側はサイクバーストが常に黄色なので厄介なのだ。

画面端を取られた場合は、無理に二人で攻めず1vs.1を挑み、もう一人は味方が攻撃をくらいそうなときのみ手助け、というスタイルが望ましい。

二人で連続技を決める際は、やられ中にサイクバーストを出されてもガードできる攻撃を中心に構成しよう。

2vs.1のポイント

- 一人側は画面端を背負い、1vs.1の形を作る
- 一人側はテンションゲージがたまりやすい
- 二人側は相手を挟み込むように動く
- 二人側の連続技は基本的に一人で決める

2vs.2の場合

画面端をキープする

ほかの対戦形式と同様に、画面端をキープしていれば挟まれることが無いので、比較的安全に戦闘できる。また、味方同士の間に敵が居る形になるため、間違って味方を攻撃してしまうケースも減らせるのだ。画面端の奪い方、守り方を覚え、何としても画面端をキープしておきたい。

逆に画面端をキープされた場合は、ライン移動やガードキャンセルライン移動を使って別ラインに逃げたい。各チームが別ラインに居る状況になったら、合計体力が多い場合は様子見し、少ない場合はライン移動攻撃を利用して攻め込もう。

左右から挟み込んでしまえば、相手は自由に動くことができなくなるため、戦闘を優位に進められるのだ。

挟み込まれた場合は逃げの一手。各種ライン移動を利用して、安全な場所に退避しよう。

2vs.1の状況に持ち込む

2vs.2で一人が倒れた後の2vs.1は、最初から2vs.1の場合と違い、システム面での優遇が無い。相手チームの一人を倒してしまえば、闘いがかなり有利になるのだ。相手チームの残り体力とソウル残数を常に確認して、2vs.1の状況をできるだけ早く作り出すことが、勝利への近道となる。

また、2vs.2で闘っているときも、2vs.1の状況を作り出すように動きたい。この状況を作り出す主なチャンスは、敵の一人からダウンを奪ったとき。一人を一時的に行動不能にできるので、短い間だが2vs.1の状態で闘えるのだ。

敵からダウンを奪えば、自分は一定時間フリーの状況になる。この時間を利用して、味方の状態を確認しよう。

味方が攻勢の場合はガードを崩すのを手伝い、逆に守勢の場合は救出に向かうのが理想だ。

相性の悪いキャラとは闘わない

チームの二人が違うラインに分かれ、各ラインで1vs.1の戦闘を行なっている場合、基本的に相性の悪いキャラとは闘わないよう心掛けたい。相性が悪いとムダなダメージをくらいやすく、その時間が長くなるほど、終盤戦で味方に負担がかかる。冷静に闘いを避けることも重要なのだ。

また、味方が相性の悪いキャラと闘っていると判断したときは、救出に向かったり、闘う相手を交換するなどして、悪い状況を打破していこう。

ポチョムキンvs.ディズィーは相性の悪い典型例。ポチョムキン側は、飛び道具を撃たれているだけで近付きにくい。

2vs.2のポイント

- チームの二人で両側の画面端をキープする
- 先に一人をK.O.したチームが絶対的に有利
- ダウンを奪ったときなど、要所で2vs.1の状況を作る
- 相性の悪いキャラ相手の闘いは避ける

圧倒的な火力で敵をたたきつぶす

ソル＝バッドガイ SOL BADGUY

ノーマルキャラは接近戦、EXキャラは遠距離戦を得意とするので、使用するタイプにより戦術を変えていこう！

対戦攻略

Text：ケンちゃん

ノーマルキャラの戦法

基本的な闘い方

基本的には、反撃を受けにくいダッシュHSヴォルカニックヴァイパーやガンフレイムフォースロマキャンを盾にして攻め込む。ダウンを奪うなどして相手に接近したら、コマンド投げのぶっきらぼうに投げると打撃で択一攻撃を仕掛けたい。

ソル自身をパワーアップさせるドラゴンインストールは、通常技の振りが早くなるほかに、バンディットリヴォルヴァー、ヴォルカニックヴァイパー、ガンフレイムの三つの必殺技も強化される。攻撃判定が大きくなる上、一度に複数の敵に当たる効果が付くので、テンションゲージが50%以上あるならドンドン使おう。主にガンフレイムはけん制や混戦のポイントを狙って、バンディットリヴォルヴァーは奇襲に使おう。

一定時間たつと気絶してしまうが、チーム戦では味方のフォローを期待し、多人数対戦では気絶する前に反撃を受けづらい位置に逃げよう。

ガンフレイムフォースロマキャンを使えば、通常技をガードされてもラッシュを続けることが可能だ。

ドラゴンインストール中のガンフレイムは、複数の敵にヒットする。混戦から抜け出すのに使おう。

混戦状態や味方が連続技を受けたとき

多人数対戦で混戦状態の場所を見付けたり、チーム戦で味方が連続技を受けた場合は、ダッシュHSヴォルカニックヴァイパーで突撃or味方の救出を狙う。うまくHSヴォルカニックヴァイパーの2段目だけがカウンターヒットしたら、下の連続技④を決めて一気にダメージを与えられるぞ。

HSヴォルカニックヴァイパーの2段目だけをカウンターヒットさせれば、相手はダウン復帰不能。見返りが大きいので積極的に狙いたい。

EXキャラの戦法

EXキャラの基本

〈N〉とは異なる、射程が長いガンフレイムを持つので、空中や遠距離からけん制に徹するのが基本。ただし、ガンフレイムはスキが大きめなので、周りの状況を見て使うこと。基本的に、地上ではフォースロマキャンできるHS版を使っていこう。

中間距離からの奇襲には、グランドヴァイパーとフレイムディッパーを使う。下段判定ではないが、どちらも姿勢が低く相手の攻撃をかわしつつ突進するので、ヒットさせやすい。特に後者は、フォースロマキャンでガードされてもスキをフォローでき、ヒット時は連続技を狙える。

相手のガードを崩す

ぶっきらぼうに投げるの性能が〈N〉より低いため、ガードを崩すには主に中段のバンディットリヴォルヴァーを使おう。攻撃発生自体は遅いので普通に使ってはガードされやすいが、予備動作がダッシュと同じモーションという部分を利用して、ダッシュからの足払いと併用すれば見切られにくいはずだ。また、テンションゲージが50%以上あれば、ヒット後にロマキャンすることで空中連続技に持ち込めるので、一気にダメージを与えられる。

なお、中段攻撃を警戒されてフォルトレスを使われるようなら、ぶっきらぼうに投げるを使おう。

敵の起き上がりにその場からバンディットリヴォルヴァーを出すか、ダッシュからの足払いで二択を仕掛ける。

それだけではフォルトレスで簡単に対処されるので、ぶっきらぼうに投げるを交ぜると非常に有効だ。

チーム戦での立ち回り

チーム戦では、無敵時間のあるHSヴォルカニックヴァイパー、ドラゴンインストールを多用し、無理やり攻撃を仕掛けていこう。スキを味方にフォローしてもらえば、比較的安全に使うことができる。

EXキャラも同様の戦法が可能だが、それに加えて地上版ガンフレイム、空中版ガンフレイムを利用し、味方のサポートに回ることもできるぞ。

味方のフォローのうまさにより生存率は変わるが、敵チームにとってはかなりのプレッシャーがかかるはず。

COMBO —連続技—

連続技	対応
①【しゃがみK→足払い】Ⓒ▶HSヴォルカニックヴァイパーorタイランレイブver.βorぶっきらぼうに殴る	N / EX
②ダッシュ足払い Ⓒ▶ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ▶【S→D】Ⓙ▶【K→D】	N / EX
③ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓒ▶ライン飛ばし攻撃（Ⓒ▶ライン移動・前方）→しゃがみHS Ⓙ▶【S→D】Ⓙ▶【K→D】	N / EX
④ダッシュHSヴォルカニックヴァイパー（2段目のみカウンターヒット、相手画面端）→【立ちK（〈N〉は1段目）→しゃがみHS】Ⓙ▶ D Ⓙ▶【S→D】→（着地後ダッシュ）ジャンプ【K→D】Ⓙ▶【S→D】Ⓒ▶HSヴォルカニックヴァイパー	N / EX
⑤（相手画面端）バンディットリヴォルヴァー〈EX〉Ⓡ▶【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ▶{ジャンプD→ジャンプD→（着地）}×3→ジャンプ【K→D】Ⓙ▶【K→D】Ⓒ▶ Sヴォルカニックヴァイパー→叩き落とし	EX

①は基本的な共通連続技。〈N〉はHSヴォルカニックヴァイパーをバンディットリヴォルヴァーに切り替えても問題無い。②は新システムを活用した連続技。ライン飛ばし攻撃にはジャンプキャンセルがかかるので、ヒット後は空中連続技へ。③はライン飛ばし攻撃とライン移動を使った連続技。近距離立ちSは近い距離で当てないと、ライン飛ばし攻撃が空振りしてしまうので注意。⑤は中段のバンディットリヴォルヴァー〈EX〉からの連続技。ジャンプDを当て続ける部分はタイミングがシビアなので、練習が必要だ。

いつの時代もスタンダードキャラ
カイ＝キスク
KY KISKE

飛び道具、対空、中段と安定した必殺技を持つカイ。対戦形式、クセのある味方、どのような状況でも力を発揮できるキャラだ。

Text：OYZ

遠距離戦を重視！

多人数対戦では、画面端を背にして闘うのが基本。ジャンプDと空中スタンエッジを組み合わせれば、対空防御を兼ねつつ、斜め上から撃ち下ろせる。遠くに居る敵に攻撃が届き、遠距離からダメージが与えられるので安全だ。

画面端を背にして、飛び道具を連発する行動は、カイの必勝パターン。

画面端の取り合いは、本作でよく見られる攻防。跳び越えられたら……

焦らずに、振り向いてから➡+Pで迎撃し、空中連続技を決める。

ライン移動攻撃から攻める

ライン移動攻撃は発生が早く、ヒット時は連続技③を狙える。また、そこからガードを崩すならキャンセルグリードセバー、安全重視ならジャンプキャンセル空中スタンエッジ。状況によっていろいろな攻めを構築できるのが魅力だ。

ライン移動攻撃→セイクリッドエッジは、安全な連係かつ連続技となる。

EXキャラ：連続技の使い分け

〈EX〉の場合、多人数対戦と1対1では、連続技を変える必要がある。1対1の場合は、下の連続技④の連続技を決めればいいのだが、多人数戦では斬り払い後に落下する時間が長過ぎて狙われやすい。そういった状況では、連続技の最後は、スタンエッジで終わらせてガマン。近距離でガトリングを始動できた場合なら、足払いⒸ▶ライド・ザ・ライトニングにつなげるのも一つの手だ。

グランドヴェイパースラストは、周りに敵が居ない状況で。

エレガントに斬るを活用

コマンド投げのエレガントに斬るは、成立するまでに時間がかかるので、使い方に工夫を要する。

一番の狙いどころは、敵の後ろからジャンプ攻撃をガードさせた後。ダッシュから思い切ってエレガントに斬るを狙おう。失敗しても、一般的な回避手段はジャンプなので反撃は受けにくい。

もう一つは、グランドヴェイパースラストをフォースロマキャンした後。奇襲として効果的だぞ。

この後はエレガントに斬るの狙いどころ。反撃を受けにくく、ローリスクだ。

どの中段攻撃を使う？

〈EX〉は、ダスト、ニードルスパイク、クレシェントスラッシュと中段攻撃が豊富にある。

最も一番安全なのはダスト。リーチがほかに比べ若干短いが、ガードされても反撃を受けにくい。

ニードルスパイクは2段目のみ中段攻撃だが、遠くまで届く上に、空中ガードできないのが利点。

クレシェントスラッシュは見切られやすいものの、ヒット時は空中連続技が決まるぞ。

ニードルスパイクの2段目には、ヒット時下方向に吹っ飛ばす効果がある。先端ギリギリを当てるように使おう。

チーム戦での立ち回り

カイは、味方に合わせて前衛or後衛どちらでもこなせる万能タイプ。前衛では、長い通常技と速い飛び道具のスタンエッジでけん制し、豊富な中段の必殺技でガードを揺さぶる。後衛では、姿勢が低い前衛キャラと特に相性がいい。空中HSスタンエッジやジャンプDで敵をけん制がしやすい上、スタンエッジ・チャージアタックなども撃てる。

味方がしゃがみ状態の姿勢が低いファウストなら、こんな連携も可能になる。飛び道具が撃ち放題！

COMBO ―連続技―

連続技	対応
①ダッシュ【立ちK→立ちHS→➡+K】→【立ちK→しゃがみS】Ⓒ▶スタンディッパー	N
②【➡+P→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラスト	N / EX
③ライン移動攻撃 Ⓒ▶スタンエッジorセイクリッドエッジorライド・ザ・ライトニング	N / EX
④【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グランドヴェイパースラスト～斬り払い	EX
⑤エレガントに斬る→ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラスト～斬り払い	EX

①は、ダッシュの勢いや相手キャラにより、2回目のガトリングを調整してスタンディッパーを当てる。②は対空の基本連続。混戦状態の場合、最後をHSで止めたり、ヴェイパースラストにフォースロマキャンをかけて、落下のスキを消す。③はライン移動攻撃からの連続技。ガードされてもスキが小さいセイクリッドエッジがオススメ。④は〈EX〉の基本連続技。最後を斬り払いⓇ▶近距離立ちSⒿ▶【S→P→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ヴェイパースラストとして、ダメージアップを図れる。

⑤はコマンド投げからの連続技。

山田さん、頼りになります！

メイ

May

各必殺技の性能は弱体化傾向にあるものの、振り向きというシステムに助けられ、覚醒必殺技のグレート山田アタックが猛威を振るうぞ。

対戦攻略

Text：OYZ

ノーマルキャラ：多人数対戦の闘い方

多人数対戦では、敵の少ない場所で拍手で迎えてくださいを出し、リングに敵が近付いたらイルカを放出。この動作を繰り返して逃げつつ闘おう。

テンションゲージは、すべて超強力な後ろ向きグレート山田アタックに注ぎ込もう。

後ろ向きで出すと極悪技に……。画面暗転後にガードが間に合わない。

投げ後の起き攻め

通常投げや空中投げを決めた後は、お互いに背後を向いた状態になる。そこで、投げの途中に[振]先行入力で振り向いておいて、ダッシュから起き上がりに打撃技を重ねよう。相手はガード方向が分かりにくく、ヒットする確率が上がる。

矢印に注目。起き上がるまでが早いので、逆向きだと相手は気付きにくい。

ライン移動攻撃を起点にする

メイのライン移動攻撃は、地上ヒット時に必ずよろけを誘発する強力な技。ガードされても反撃は受けない上に、ジャンプキャンセル可能で使いやすい。相手がよろけたら、ダッシュからオーバーヘッドキッスや、ガトリングからの連続技を狙おう。

必殺技のレバーを入力しつつ、上方向に入力してボタンを押すことで、擬似的にキャンセル可能。

EXキャラ：拍手で迎えてくださいの特徴

接近時はミストファイナーを主力に、構えキャンセルで攻めを継続する。この技は、敵から離れた状況やフォースロマキャンを併用して使うといい。〈EX〉の拍手で迎えてくださいは、硬直が長いのでガトリングから出すのは危険。だが、設置できれば転移を↓↙←↘+Pと入力してジャンプを仕込みつつ行なうことで、転移後に2段ジャンプや空中ダッシュなどのトリッキーな攻めが可能になる。

転移の入力は↓↙←↘+Pで。出現後、空中ダッシュでイルカと同時攻撃だ。

EXキャラ：連続技の使い分け

〈EX〉の連続技は、状況別で使い分けることが重要。多人数対戦時、ダウンを奪うだけなら①の連続技が安定する。また、一番使うことになる万能連続技は、【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶ミストファイナー。距離に左右されにくいのが魅力だ。なお、前に敵が固まっている状況なら、足払いⒸ▶メイダイナミックもいい。途中でつぶされる場合もあるが、相手はダウン復帰不能な上、2ヒット目の衝撃波部分が攻撃判定の大きい中段攻撃で、複数の敵を巻き込む。

1対1の状況で狙いたいのは、③と④の連続技。③は距離が少し遠い場合でも可能な連続技。④は密着状態限定の連続技だが、ダメージは高い。起き攻めや反撃のときなどに狙ってみよう。

これは④の連続技。近距離で足払いを決めたら、山なりアクアローリングを空中で連続ヒットさせる。初段をフォースロマキャンしたと同時くらいにジャンプHSを出す。少しでも遅れると着地してしまうので注意。最後は空中連続技を決めれば完成。

チーム戦での立ち回り

〈N〉は後衛でのフォローが主な役割。任意のタイミングで発射できる拍手で迎えてくださいや、暗転後にガードが間に合わない後ろ向きグレート山田アタックで、味方に当てることなく敵を攻撃できる。

一方、〈EX〉はどちらかといえば近距離型。ライン移動攻撃から攻めたり、ミストファイナー構えキャンセルを使って、ガンガン接近戦を挑もう。

2対1で一番力を発揮するのがメイ。テンションゲージがあれば、どこからでも覚醒必殺技でフォローできる。

COMBO ―連続技―

連続技	N	EX
①【しゃがみK→近距離立ちS→足払い】（Ⓒ▶拍手で迎えてください）	N	EX
②【しゃがみP→足払い】Ⓒ▶イルカさん・縦Ⓕ▶（降り際）ジャンプHS→（着地）空中ダッシュ【K→HS】（着地）ジャンプ【K→HS→D】Ⓙ▶HS	N	
③【しゃがみP→足払い】Ⓒ▶アクアローリング（3段目）Ⓡ▶【立ちP→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→HS→D】Ⓙ▶HS		EX
④【しゃがみP→足払い】Ⓙ▶山なりアクアローリング（1段目）Ⓕ▶（降り際）ジャンプHS→（着地）ジャンプ【HS→D】Ⓙ▶【HS→D】		EX
⑤オーバーヘッド・キッス→近距離立ちS Ⓒ▶メイダイナミック		EX

①は基本連続技。拍手で迎えてくださいはHSで、〈EX〉なら←↙↓↘→+Pで出そう。②は威力重視の連続技。邪魔される場合が多いので、1対1のときに狙うのがいいだろう。③は、一部の重量級キャラにアクアローリングがダウン追い打ちになってしまうので注意。④は密着状態限定。これも一部の重量級には決まらない。⑤はコマンド投げからの追撃。メイダイナミックは無敵時間こそ無いものの、複数の敵にヒットする技。投げた場所にあまり影響されない上に、相手はダウン復帰不能。安定度が高くオススメだ。

サイレントアサシンは逃げ回るのが得意

ミリア=レイジ
MILLIA RAGE

防御力が低いので囲まれると危険。空中ダッシュが2回できることを活かして素早く逃げ回り、守りの弱さを補うべし!

対戦攻略

Text:ケンちゃん

ノーマルキャラの戦法

ガードを揺さぶる

ミリアは➡+Kやバッドムーンという、発生が早く見切られづらい中段攻撃を持っているので、敵のガード崩すことは簡単。特に、チーム戦では味方の下段攻撃と同時にヒットさせることにより、容易にガードを崩すことができるだろう。

しゃがみHSや足払いでダウンを奪った場合は、ダッシュからHSタンデムトップを出そう。敵の起き上がりに完全には重ならないが、ここから下段のしゃがみK、中段の低空からのバッドムーンや➡+Kを狙うと有効だ。

中段と下段だけではフォルトレスで対応されるので、通常投げも使って相手のガードを揺さぶっていこう。ただし、多人数対戦では起き攻めを邪魔される恐れがあるので、周りの状況を見つつ逃げることも考えておきたい。

敵の起き上がりにHSタンデムトップを重ねた場合、しゃがみKをガードされたとしても……、

その後、HSタンデムトップが連続ガードになるので、ダッシュからさらに択一攻撃を仕掛けられる。

機動力を活かした戦術

一人で闘うときは、高速落下と2回行える空中ダッシュを利用して、戦闘に参加せずに体力を温存するという作戦が有効。ただし、高速落下は着地のスキが大きいので、落下地点に敵がいる場合はフォースロマキャンでフォローするといいぞ。

防御力が低いので、いかに闘わず逃げ回れるかが重要。ネガティブペナルティになっても気にしないように。

EXキャラの戦法

シークレットガーデンを使う

〈EX〉のシークレットガーデンは発生が早く、使用する機会が大幅に増えている。足払いからキャンセルで出し、⬇→➡→➡→⬅とプログラムして起き上がりに重ねる。その後は中段の➡+Kと下段のしゃがみSで、相手のガードを揺さぶっていく。

それ以外では、自分が敵の攻撃対象になっていない状況も狙い目。ほかの飛び道具に消されないので、盾にして攻め込めるぞ。

敵の起き上がりにシークレットガーデンを重ねることに成功した場合は……、

ダッシュで接近してから➡+K。ヒットすればシークレットガーデンの4発目がつながる。

下段の選択肢はしゃがみS→前転。その後は【近距離立ちS→しゃがみHS】から空中連続技へ。

HSプリティメイズを使う

HSプリティメイズはフォースロマキャン後に空中に居るため、着地前にジャンプ攻撃を出せる。HSプリティメイズフォースロマキャン→ジャンプKと連係すれば、相手のガードを揺さぶれるのだ。

ジャンプKヒット後は【立ちK→しゃがみK】→(プリティメイズヒット)→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS】とつなげ、空中連続技へ。

チーム戦での立ち回り

防御力が低く、K.O.されるとチームが危機に陥るので、基本的には逃げ回りつつシークレットガーデンやサイレントフォースで味方をフォローしていく。また、豊富な中段攻撃を持っているので、味方の下段攻撃と同時に狙って敵のガードを崩す役目も。なお、〈EX〉はシークレットガーデンの性能が高いので、さらなる活躍が見込めるぞ。

シークレットガーデンはほかの飛び道具に消されることが無い。ただし、スキが大きいので味方のフォローが必要。

COMBO ―連続技―

連続技	対応
①【しゃがみK→しゃがみS】Ⓒ Sタンデムトップor Sプリティメイズ	N / EX
②【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ→空中ダッシュ【S→HS】→(着地)【立ちKorしゃがみK→近or遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→P→HS】	N / EX
③【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→S→HS】→(着地)【近距離離立ちS(1段目)→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→P→HS】	N / EX
④しゃがみHS(カウンターヒット)→【近距離離立ちS(1段目)→しゃがみHS】Ⓙ ハイジャンプ【S→P→P→HS】	N / EX
⑤➡+HS(カウンターヒット)(Ⓒ 前転)→立ちP×2 Ⓙ ハイジャンプ【K→S→P→HS】	N / EX

①は下段始動の基本的な連続技。画面端でSタンデムトップ、Sプリティメイズを当てた場合は【近距離離立ちS→しゃがみHS】から空中連続技を決めよう。なお、〈EX〉なら最後はガトリングの足払いでもいい。

②、③は基本的な空中連続技。②はチップ、ポチョムキン、ヴェノム、闇慈、テスタメント、ザッパに、③はそれ以外のキャラに対応している。③は、ジョニーには一度着地した後【立ちK→近距離離立ちS→しゃがみHS】に、エディには着地後【立ちK→近距離離立ちS】につなぎ、再び空中連続技へ移行しよう。

本体と分身の同時攻撃を使いこなせ!

EDDIE（エディ）

分身を使った連係で守りは万全。多人数対戦では攻め手に欠けるが、チーム戦では味方のサポートとして凄まじい能力を発揮する。

対戦攻略

Text：ケンちゃん

ノーマルキャラ&EXキャラの戦法

分身の使い方

エディ召還を使うポイントは、画面端をキープしたor相手をダウンさせたとき。後者は敵の起き上がりに移動攻撃→ジャンプKと重ね、着地足払いと浮遊ジャンプSで中下段の択一攻撃を仕掛ける。

一人で闘うときは、本体は画面端を維持しつつ、接近されないように対空攻撃と小攻撃を使い分けよう。特にジャンプで画面端を奪取しようとする敵は、背後攻撃や分身の対空攻撃を活用して、必ず阻止しておきたい。なお、移動攻撃は敵一人を固めるには役立つが、混戦状態では壊されやすいので、使用は控えた方がいい。

チーム戦でも、基本的には画面端を維持しつつ、インヴァイトヘルと対空攻撃、小攻撃で自身を守る。それに加えて、味方同士で敵を囲むことに成功したら、分身を前進させて小攻撃とHSインヴァイトヘルで足止めを行なおう。

敵をダウンさせたら移動攻撃を重ねるのが基本。ガードバランスをためやすいので、崩した際の見返りも大きい。

小攻撃、対空攻撃を状況によって使い分ければ、敵は空中からも地上からも近寄れない。後はライン移動に注意。

インヴァイトヘルの使いどころ

インヴァイトヘルは、下段判定という特性を活かして敵の起き上がりに重ねるのが効果的。同時に味方のジャンプ攻撃を当てれば、容易にガード困難な連携を組み立てられる。起き上がりだけでなく、味方の空中ダッシュからのガトリングを確認してから出すなど、立ち回り中にも常にガード不能連携を作り出せるぞ。インヴァイトヘルの発生する位置を覚え、的確に使っていこう。

エディ召還と併用して、自身を守るために利用することもできる。画面端をキープしている状況で、Sインヴァイトヘルを出しつつ対空攻撃を用意しておけば、空中からも地上からも接近されづらい。ライン移動攻撃にさえ注意していれば、そう簡単に近付かれることは無いはず。インヴァイトヘルのスキに跳び込まれないように、うまく対空攻撃でフォローするのがコツだ。

起き攻め時だけでなく、立ち回り中も自然にガード不能連携を狙えれば、ダメージを与えるチャンスが大幅に増える。

Sインヴァイトヘルのスキをフォローするように対空攻撃。これを繰り返すだけで、攻められるケースが減る。

味方のサポート

インヴァイトヘルと分身を利用して、味方のサポートを行なおう。味方がスキの大きい攻撃を敵にガードされたら、とっさに判断してHSインヴァイトヘルを出せれば、味方がダメージを受けるポイントを減らさせる。また、チームメイトが連続技を受けているときも、うまくカットしたい。

空中連続技には対空攻撃、地上連続技にはインヴァイトヘルでカット。自身を守りながらサポートできるのが魅力。

ノーマルキャラとEXキャラの戦術変化

〈EX〉は空中インヴァイトヘルや転移があるため、行動の幅が広い。その代わりアモルファスが無い上、ガトリングルートが減っている。

〈N〉は一人でも闘える多人数対戦向き、〈EX〉はチームのサポート役に最適のタイプといえる。

ジャンプHSからジャンプDが出ないため空中連続技のダメージが大幅に減少。そのため、主に味方のサポートを。

チーム戦での立ち回り

遠距離を攻撃する手段や、分身攻撃により自身を守る手段が多いので、画面端をキープしつつ味方のフォローを行なうのが基本。味方が受けている連続技をインヴァイトヘルやハイジャンプDでカットできるので、スレイヤーのような接近戦が得意で攻撃力が高いキャラと組むと、性能を発揮できるはず。追い詰められたら、浮遊を使って逃げ回ろう。

各種インヴァイトヘルにより、攻撃可能な範囲が広い。味方のサポートをするには、これ以上無いキャラ性能を持っている。

COMBO ―連続技―

コンボ	N	EX
①足払い Ⓒ ドランカーシェイド Ⓕ ダッシュジャンプ【K→HS→D】	N	
②（空中の相手に）➡+P Ⓙ ハイジャンプ【K→S→HS】 Ⓒ イグゼキューター	N	EX
③（空中の相手に）しゃがみHS（カウンターヒット） Ⓒ HSインヴァイトヘル→空中ダッシュ【HS→D】	N	
④対空攻撃→（転移→）ハイジャンプ【K→S→HS】		EX
⑤【近距離立ちS→立ちHS（1段目）】 Ⓒ メガリスヘッド（K→P）→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみS】 Ⓒ HSインヴァイトヘル（→頭突きヒット）→ダッシュハイジャンプ【K→S→HS】		EX

①は、ドランカーシェイドのフォースロマキャンタイミングが早過ぎると、攻撃判定が発生する前に硬直が解けてしまうので注意したい。②は、〈N〉ならテンションゲージが無い場合でも、ジャンプHSからジャンプDへつなげられる。③は対空迎撃からの基本連続技。

④は〈EX〉専用で、遠距離で対空攻撃ヒット時の連続技。対空攻撃がヒットした瞬間に転移しよう。⑤は、テンションゲージを50%消費する〈EX〉専用のもの。画面端では空中連続技へつなぐのではなく、ダッシュジャンプからのシャドウギャラリーでダウンを奪おう。

じっくり構えて一撃を狙え！
ポチョムキン
POTEMKIN

対戦攻略

巨体がゆえに狙われやすいが、防御力の高さと2ラインバトルのおかげで最後に立っていることが多い。ガードを固めて目立たずに動こう。

Text：真瑠世

一発を狙うまでの過程を知る

乱戦時での有効な動き

ダッシュの無いポチョムキンは、乱戦になると画面中央に居ることが多くなる。ここでは手を出しても攻撃をくらいやすいので、通常投げとポチョムキンバスターのみを狙っていこう。また、ライン移動とガードキャンセルライン移動を駆使して、なるべく激戦区から離脱するのが重要だ。

画面端に近いときは、画面中央に向きつつ後方ジャンプS（早めに出す）で端を取りにいこう。画面端を取った状態では、あまり中央に出ようとせずに、立ちHSや➡+HSでけん制し、接近してくる敵はジャンプSと空中投げで対処したい。

局地的各種テクニック

ポチョムキンにとって、最も重要なのは起き攻め。敵の起き上がりに重ねるようにジャンプS（早めに出す）で跳び込み、ポチョムキンバスターか立ちK始動のガトリングで二択を迫ろう。これらに加えて、中段の➡+Kを出したり、バックステップを先読みして➡+HSを出してもいい。

接近しにくい相手の場合は、別のラインから接近するか、わざと敵に背を向けてバックステップで接近するといい。別のラインからはライン移動→投げ技orライン移動攻撃で二択を迫り、バックステップ後はポチョムキンバスターを狙おう。

起き攻めではジャンプSを重ねるのが有効。ここから単純明快な選択肢で勝負をかけるといい。

別のラインの敵に接近し、ライン移動→ポチョムキンバスターをどん欲に狙う。意外と効果的だ。

ノーマルキャラはコレを狙う

〈N〉は無敵時間の長いヘブンリーポチョムキンバスターが、画面中央からの脱出に最適。乱戦時なら偶然のヒットも見込めるので気軽に使おう。

起き攻めでは密着から背を向けての後方メガフィストを重ねよう。重ねるタイミングをずらしつつフォースロマキャンを使えば、スカシポチョムキンバスターorヒットさせてガトリングの二択を迫れる。スライドヘッドで転ばせたときが狙いやすいぞ。

後方メガフィストフォースロマキャンは、任意に振り向ける本作で真価を発揮する技といえよう。

EXキャラはコレを狙う

EXキャラはF.D.B.が使いにくいので、飛び道具キャラをあまり得意とはしないが、ノーマルキャラには無い有効な技がいくつかある。まずは、敵が空中に居るときはSヒートナックルが、かなり強力となる。空中ダッシュや投げを嫌ってのジャンプを先読みして多用するのが重要だ。

また、ガトリングからキャンセルでニトロフックを狙うのも効果的。ガード時はニトロフックと足払いを使い分ければ二択になるし、ヒット時の演出が長いので、乱戦時は時間稼ぎとしても優秀だ。

そして1対1ならガイガンティックブリッドが活躍する。地上版はポチョムキンバスターからの追撃に安定して使えるほか、けん制で立ちHSを出した際に毎回レバー入力だけしておけば、ヒット確認で連続技にできる。空中版は相手の対空➡+Pを先読みして出せば、ヒットさせることが可能だ。

必殺の対空技。スキは大きいが、多用することでジャンプを抑制できるのが重要。これで黙らせよう。

立ちHSをブンブン振り回しつつ、当たったらガイガンティックブリッドまで決める。強力な牽制だ。

チーム戦での立ち回り

防御力が非常に高いポチョムキンは、おのずと前衛に回って壁の役割を果たし、味方に動いてもらいソウルを使ってもらうのが基本。そのため、ガード重視で投げ技のみを狙うのが有効だ。ただし、味方が上空からけん制できるならスライドヘッド、敵の後方から攻撃できるときはメガフィストを多めに取り入れて、攻撃に参加するのもいいだろう。

最高の壁役であるポチョムキンだが、敵を挟み込んだときはポチョムキンバスターを狙ってみよう。

COMBO —連続技—

コンボ	対応
①（画面端）ポチョムキンバスター→立ちHS Ⓒ ガイガンター～ガイガンティックブリッド	N
②［立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い］	N / EX
③ハンマフォール Ⓕ［立ちK→遠距離立ちS］Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンド〈N〉orHSヒートナックル〈EX〉	N / EX
④➡+P（カウンターヒット）→遠距離立ちS Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンド〈N〉orHSヒートナックル〈EX〉	N / EX
⑤立ちK Ⓒ ライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→近距離立ちS Ⓙ P Ⓒ 空中ガイガンティックブリッド→立ちHS Ⓒ HSヒートナックル	EX

①は〈EX〉なら画面中央でもガイガンティックブリッドで追撃可能。②はガトリングだけだが、威力はかなり高い。③は立ち回りで接近するときに使うハンマフォールからの連続技。フォースロマキャン後の追撃は早めに。また、〈N〉で画面端ならヒートエクステンド Ⓡ ➡+HS Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンドとつなごう。④は対空始動の連続技。〈EX〉ならHSヒートナックルの代わりにガイガンティックブリッドでもいい。⑤は、〈N〉ならばライン移動後に近距離立ちS Ⓒ ヒートナックル～ヒートエクステンドで締めよう。

今日は東へ明日は西へ、戦場を駆け巡れ！

チップ＝ザナフ

CHIPP ZANUFF

防御力が低いので、どうやって乱戦を避け事故を防ぐかが課題。機動力を駆使し、常に安全な位置をキープして闘うことが重要だ。

Text：パチ

ノーマルキャラの立ち回り：三段ジャンプを駆使し、画面端をキープせよ

●**1対1の場合**：遠～中距離ではダッシュ遠距離立ちSor立ちHSや足払い、γブレードでけん制し、ジャンプHSで跳び込みつつ相手を固めていく。三段ジャンプを使って左右から攻撃すると、より効果的だ。また、意外にαブレードの連発も有効。相手はガードしても[振]で振り向かなくてはならないので、反撃を受けないで済む場合も多い。

相手の跳び込みに対しては、上半身無敵の➡＋Pや空対空のジャンプKで迎撃する。これらで相手の動きを止めたら、ダッシュしゃがみKor遠距離立ちSで接近戦を仕掛けよう。

近距離では、遠距離立ちS→冽掌の連係を主軸に攻める。ここでヒット確認をしておき、ヒット時は連続技①、ガード時は穿踵や再度遠距離立ちSで固め、たまにダッシュ通常投げも交ぜていこう。

●**三人以上の対戦の場合**：接近戦を仕掛けるのはリスキーなので、付かず離れずの闘いが理想。ダッシュで勢いを付けつつ三段ジャンプし、ジャンプHSで画面端に跳び込もう。これで簡単に画面端を取れるので、まずは安全を確保すること。

画面端を取ったら、攻撃力が高くよろけを誘発する➡＋HSや、γブレードでけん制しよう。どちらもヒットすれば一定時間敵の動きを止められるので、ほかの敵による攻撃も期待できる。そのほか、ダッシュジャンプからの空中αブレードや三段ジャンプ空中挑発を交ぜ、攻撃されにくい位置を保とう。

多人数対戦ではダッシュ三段ジャンプを多用し、比較的安全な空中をキープして闘うのが基本。

三段ジャンプHSで画面端を取ったら、➡＋HSやγブレードでけん制する。接近されたら逃げよう。

EXキャラの立ち回り：各種ブレード攻撃を多用し、手数で圧倒しよう

各種ブレードを使いこなせ

1対1では三段ジャンプからの跳び込みや、ダッシュ遠距離立ちS、立ちHS、足払いなどでけん制。多人数対戦ではダッシュ3段ジャンプで画面端を取り、➡＋HSでけん制するなど、通常技の使い方は〈N〉と全く変わらない。〈EX〉で変わるのは必殺技の使い方。それらをチェックしていこう。

まず、遠距離でのけん制にはαブレードやγブレードを使っていこう。αブレードは敵に当てやすく、接近手段として役立つ。派生γブレードまで入れ込んでおき、ヒット時は派生穿踵から②の連続技、ガード時は有利な状況を保てるので接近戦を仕掛けよう。γブレードはケズリやけん制に使う。空中版は硬直が短いので、低空で出せば地上版よりスキが小さい。よって、低空空中γブレード～派生αブレード～派生γブレードといった流れで使っていくといいだろう。

接近戦では、ダッシュ【しゃがみP（相手しゃがみガード）→立ちP（空振り）】→通常投げor万鬼滅砕orβブレードの二択が強力。なお、ポチョムキン、ジョニー、テスタメント、スレイヤーにはしゃがみガードに立ちPが当たるので、しゃがみPから直接二択を狙おう。起き上がりや割り込みにはβブレードを多用したい。派生αブレード×2につなげば、ヒット時はダウンを奪え、ガード時は逃げる手段にもなるので、ローリスクな防御手段といえる。

ジャンプHSのヒットを確認して破翼落鳳を出せば、連続ヒットするぞ。

αブレード～派生γブレードで固めつつ、その後の状況を確認しておく。ヒットしていたら連続技、ガードしていたらγブレードから攻勢を維持しよう。

γブレードガード後は、ダッシュ遠距離立ちS→αブレード～などで再度固めたり、ダッシュ万鬼滅砕を狙うのも有効となる。

チーム戦での立ち回り

三段ジャンプHSで簡単に画面端を取れるので、常に動き回り、味方と敵を挟み込むようにポジショニングするのが基本。うまく挟み込む形を取ったら、味方の攻撃に合わせて➡＋HSやγブレードで援護したり、幻朧斬、万鬼滅砕〈EX〉でガードを崩しにいこう。また、味方が連続技をくらったらすぐにカットを向かうなど、援護も忘れないように。

味方の位置を中心にし、チップが動いて画面端を取る。常に両側から挟みこむ形を意識したポジション取りをしよう。

COMBO —連続技—

連続技	対応
①遠距離立ちS Ⓒ 冽掌～麓砕 Ⓡ ダッシュ→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ αブレード～αプラス	N
②{幻朧斬 Ⓕ}or{γブレード〈N〉}or{穿踵}→【近（遠）距離立ちS（ジャンプ属性仕込み）→しゃがみHS】Ⓒ HS殺式転移→【K→K】Ⓙ【K→K→S】Ⓙ HS	N / EX
③【➡＋P（1段目）→立ちHS】Ⓙ D	N / EX
④ダッシュ【近距離立ちS→➡＋P（1段目）→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ γブレード～派生αブレード～派生穿踵→立ちP Ⓒ βブレード～派生αブレード×2	EX
⑤ジャンプHS Ⓒ 破翼落鳳→遠距離立ちS	EX

①はロマキャン後に素早くダッシュするのがコツ。また、ロマキャン以降は【近距離立ちS→➡＋P（1段目）→近距離立ちS→➡＋P（1段目）→足払い】でも代用可。②は多人数対戦で狙う連続技。決まる状況が多く、空中連続技に移行できるので敵にカットされにくい。

③は対空連続技。後半部分は、連続技②の後半部分で代用可。④は〈EX〉専用。ガトリングを決めた間合いにより、穿踵後の位置が左右入れ替わることあるので注意。なお、ディズィーには最初のαブレードを省くこと。⑤は破翼落鳳の着地後、すぐ遠距離立ちSを出そう。

このラインは私のものっ！ ファウスト FAUST

ライン移動のおかげで、出てほしくなかったアイテムをすぐに消せるのが強み。長いけん制技とアイテムを駆使し、片側のラインを支配しよう。

Text：パチ

ノーマルキャラの立ち回り：アイテムを投げまくれ！

●1対1の場合：リーチの長い遠距離立ちSやしゃがみHSでけん制しつつ、何が出るかな？でアイテムを投げるのが基本。これに加え、愛なども交ぜるとより近寄られにくくなる。地上戦を嫌がった相手が跳び込んでくるようなら、ジャンプHSや立ちK、➡＋Pなどの対空技で迎撃しよう。

中間距離では、立ちKや足払いでのけん制が強い。立ちKを出す際はしゃがみHSや足払いまで入力しておくといいぞ。足払いでダウンを奪ったら、起き上がりにしゃがみKを重ね、後述するジャンプ中⬇＋KフォルトレスキャンセルやしゃがみP、ダッシュメッタ斬りでガードを崩そう。

●多人数対戦の場合：何が出るかな？→ハイジャンプ愛という連係が強力。ハイジャンプが高いので画面外近くまで到達する上に、愛→空中バックステップ→ジャンプ中⬇＋Kキャンセル×2→愛、といった動きをすれば、長い間空中に停滞できるので、安全を確保しやすい。

何が出るかな？を出し続けると、アイテムを嫌がった敵がライン移動することが多い。アイテムを投げ続けて安全を確保するか、画面端に陣取れるようにライン移動攻撃を出そう。画面端を取った場合は、何が出るかな？やリーチの長い➡＋HS、レレレの突きが有効となる。

まずは何が出るかな？でアイテムを出す。チョコレートなどの不要なアイテムが出たら、ライン移動→何が出るかな？を繰り返し、気に入ったアイテムが出たら、ハイジャンプ→愛などで安全を確保する。着地後は状況にもよるが、レレレの突きや➡＋HSなどが強力だ。

「ドリキャン」を修得せよ！

ジャンプ中にレバー⬈で「K～PorHSずらし押し」と入力すると、ジャンプ中⬇＋Kの出始めがフォルトレスでキャンセルされ、空中で急停止できる。このテクニックは通称ドリキャンと呼ばれるもので、空中での軌道変化やガード崩しに使える。ジャンプの出始めにドリキャンし、すぐにKと出せば最速中段攻撃の完成だ。練習してマスターしよう。

ドリキャン後はジャンプ後と同じ状況なので、2段ジャンプする前なら空中ダッシュなども可能。

EXキャラの立ち回り：真・槍点遠心乱舞が強い

遠距離立ちSは見た目こそ変わったものの、使う場面になんら変化は無い。〈N〉よりも若干使いやすいので多用していける。しゃがみHSは、立ち、しゃがみPへのガトリングが削除されているため使いにくい。遠距離立ちSをメインに、何が出るかな？やハイジャンプ愛、➡＋HS、レレレの突きを中心に闘っていこう。また、➡＋Pは発生が遅くなっているので、対空には立ちKやしゃがみKを使うようにすること。

〈EX〉独自の狙いは、声が小さい！によるガード崩しと真・槍点遠心乱舞絡みの連続技。前者は敵同士が闘っているところや、固まりがちな敵に対して決める。成功時は連続技④を決めてもいいが、ダメージ的に期待できないので、その場を離れてほかの敵に攻撃させるのも手。同じく、レレレの突き～引き戻し後も周りの状況を見て追撃するかどうかを判断をしよう。

画面中央で闘わざるを得ない場面では、真・槍点遠心乱舞を絡めた連続技を狙いたい。前後に攻撃判定が発生する上に、複数の敵にヒットするので、乱戦時には絶大な効果を発揮する。スキが小さいので、いきなり出すのもアリだ。

連続技に、ぶっ放しにと活躍する真・槍点遠心乱舞。画面中央で出せば両側の敵を巻き込める。

チーム戦での立ち回り

チーム戦でも何が出るかな？を連発するスタイルは変わらない。爆弾など味方のジャマになるアイテムが出たらライン移動、ドーナツが出たら取って体力回復と、自給自足の闘いができる。味方には好きに闘ってもらい、援護をメインにしよう。試合後半に体力を温存できる状況が多いので、敵の体力が減った頃合いを見計らって攻め込もう。

何が出るかな？→ライン移動の繰り返し。味方と同一ラインに入れば、敵チームにとってうっとうしい存在に。

COMBO ―連続技―

連続技	N	EX
①【立ちK→しゃがみHS】Ⓒ▶｛槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうぇい｝or真・槍点遠心乱舞	N	EX
②レレレの突き～引き戻し→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓒ▶槍点遠心乱舞 Ⓡ▶ダッシュ【立ちK→しゃがみS】Ⓙ▶【K→P→HS】	N	EX
③➡＋HSⒸ▶槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうぇい Ⓕ▶ジャンプHS→➡＋P Ⓒ▶何が出るかな？（ハンマー）→ハイジャンプHS	N	
④声が小さい！→➡＋HS Ⓒ▶何が出るかな？（ハンマー）→ハイジャンプHS		EX
⑤｛爆弾｝or｛➡＋P（カウンターヒット）｝or｛愛｝or｛通常投げ Ⓡ▶｝→立ちK Ⓙ▶K Ⓙ▶【K→S→HS】	N	EX

①は基本連続技。多人数対戦時は槍点遠心乱舞で止めよう。真・槍点遠心乱舞は複数の敵を巻き込めるぞ。

②は引き戻し後にタイミングよく近距離立ちSを出すのがコツ。槍点遠心乱舞は刺激的絶命拳で代用可。

③はフォースロマキャンを使った連続技で、何が出るかな？→ハイジャンプHSは常に出し切ってしまおう。

④はガード崩しからの連続技。基底ダメージ補正が大きいので、何が出るかな？までで中断してもよい。

⑤は立ちK始動の空中連続技が入る状況を示したもの。ダメージチャンスが多いので状況を見逃さずに。

端を奪いやすく、守りやすいぞ

梅喧

判定が長く残る空中畳替しと、蚊鉤を使った遠距離戦が〈N〉と〈EX〉で共通となる。各タイプ固有の戦法も強力だぞ。

Text：ハメコ。

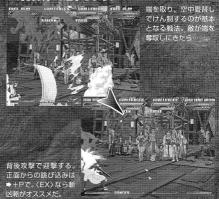
畳替しとジャンプHSに頼れ！

『GGXX』までの主戦法であった、足払いと妖斬扇による中下段の二択は、フォルトレスの強化、および妖斬扇を出した後に空中で行動できなくなったために、それほど有効ではなくなった。ヘタに攻めるよりも、強力なジャンプHSで、囲まれる心配が無い画面端を奪取したい。まずは2段ジャンプから振り向いてのジャンプHSで、敵と画面端の間に入ろう。背後攻撃での迎撃を狙われても、よほど上方向に強くない技でない限り打ち勝てる。

うまく端を取ることができたら、後方ジャンプや空中バックダッシュからの空中畳替しでけん制し、着地後さらに蚊鉤を出しておこう。蚊鉤をガードさせた後は有利なので、敵の無敵技に気を付けて、近距離では立ちP、中距離では遠距離立ちSに連係させ、さらに選択を迫るといい。

畳替しをジャンプで跳び越えて端を取りにくる敵は、上半身無敵で発生が早く、攻撃判定が大きい背後攻撃で迎撃しよう。

端を取り、空中畳替しでけん制するのが基本となる戦法。敵が端を奪取しにきたら……、

背後攻撃で迎撃する。正面からの跳び込みは➡+Pで。〈EX〉なら斬凶略がオススメだ。

ノーマルキャラ・➡+Kと投げを使った攻め

〈N〉の➡+Kは攻撃中に投げられ判定が無いので、これを利用して投げとの二択を迫るのが強力。➡+K・HS同時押しという入力で、投げが決まる状況なら投げ、そうでないなら➡+Kが出るという自動二択となる。主な狙いどころは、立ちPをガードさせてからや、畳替しをガードさせた後。もちろん、敵の起き上がりに直接仕掛けるのも間違いではない。ここで敵が投げ返しを試みると、投げ失敗技に対して➡+Kがカウンターヒットし、よろけを誘発、➡+HS Ⓒ 畳替しといった連続技が決まり、大ダメージを与えることができる。

➡+Kはガードされても有利。立ちPに連係させれば、無敵技以外の暴れに勝てる。ここで【立ちP→遠距離立ちS】とし、しゃがみ状態にヒットしたことを確認したら畳替しにつなげられると強いぞ。

まずは空中畳替しや立ちPなどをガードさせて敵の動きを止めることから始まる。続いて➡+K・HS同時押しで……、

投げと、投げられ判定の無い➡+Kの自動二択を仕掛けよう。立ちPから連係させる時は、ガトリングにならないように注意。

➡+Kがカウンターヒットすればよろけを誘発する。➡+HSキャンセル畳替し→ジャンプ【S→P→K】→【S→D】などを決めよう。

EXキャラ・ならではの技を使いこなせ！

〈N〉のガードキャンセル技が通常時専用になる〈EX〉。防御面に不安は残るが、攻撃のバリエーションは確実に広がっているぞ。

そのほかに注目したいのが、〈EX〉専用の対空投げ系必殺技である斬凶略。発生が早く、空中フォルトレスで防がれることがないので、対空技として強力。また、失敗時のスキもそれほど大きくないので、敵をほかのキャラと取り囲んだ際にに出しておき、ジャンプで逃げる敵を捕まえる、というのも面白い。決まった後は確実にダウンが奪えるのもうれしいところ。テンションゲージがあれば、縛をダウン追い打ちとして決めることができるぞ。

三枚畳替しはスキの大きさが気になるが、主に多人数対戦で有効になる。攻撃範囲が広いので、空中畳替しの後に出すなど、端を取った時のけん制に交ぜるといい。攻撃判定が3ヒット分発生するので、混戦状態に向かって放てば、場合によっては全員に攻撃が決まることも。

空中フォルトレスできない斬凶略。ダウンを奪えるので、連続技の締めに使うのも有効。

確実にダウンを奪えるので、縛でダウン追い打ちすれば、その後の展開を有利に運ぶことができる。

チーム戦での立ち回り

空中では下方向に強力なジャンプHS、地上では蚊鉤を持つ梅喧は、味方の戦法に合わせて闘い方を変えていける。空中からの攻めを得意とするキャラとのチームでは蚊鉤を主体に、地上から攻めるキャラと組んだ場合は跳び込みを主体にしよう。もちろん、味方に攻めさせて自分は端をキープ、空中畳替しでけん制するというのもアリだ。

下方向に強力な攻撃判定を持つジャンプHSで跳び回り、味方に迷惑をかけないように闘うのがオススメだ。

COMBO —連続技—

連続技	タイプ
①足払い Ⓒ 畳替し→ジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→D】	N / EX
②【しゃがみK→➡+P（2段目）】Ⓒライン飛ばし攻撃（Ⓒ ライン移動）→近距離立ちS Ⓙ【S→P→K】Ⓙ【S→D】	N / EX
③妖斬扇 Ⓡ 空中畳替し→（着地）ジャンプ【S→P→K】Ⓙ【S→D】	N / EX
④（画面端限定）通常投げ→足払い Ⓙ【S→D】	N / EX
⑤ダスト～ホーミングジャンプ→S→S→【S→P→S→P→K】Ⓙ【S→D】	N / EX

①は基本となる連続技。畳替しが遠めで当たった場合はフォースロマキャンし、ダッシュジャンプから空中連続技に移行したい。テンションゲージがなければジャンプ【S→D】を決めよう。〈N〉なら、ジャンプ【S→D】Ⓕ 空中ダッシュ畳替し～空中連続技と決めてもいい。②はライン飛ばし攻撃を使った連続技。リーチが短いので、前進する➡+Pからつなぐのが望ましい。

③は妖斬扇ロマキャンからの連続技。〈EX〉は浮きが低いので難しい。なお、〈EX〉は空中連続技の代わりに斬凶略を決めてダウンを奪うのもあり。

中華娘の覚醒必殺技を受けてみよ！

蔵土縁　紗夢

JAM KURADOBERI

対戦攻略

リーチの短い技ばかりだが、スピードが速いので敵をかく乱しつつ攻めることができる。複数の敵に当たる覚醒必殺技を多く持つのも魅力だ。

Text：ケンちゃん

ノーマルキャラの戦法

基本的な攻撃方法

紗夢は通常技のリーチが短いため、ダッシュのスピードを活かした攻撃を仕掛けるのが基本。

地上の主力技は、遠距離立ちSと足払い。前者からは低空空中ダッシュP、低空空中ダッシュ逆鱗、足払い🄵ダッシュ通常投げなどを使ってガードを揺さぶろう。後者の足払いをヒットさせた後は、前方ハイジャンプから着地立ちKと空中ダッシュ【P→HS】で二択を仕掛けよう。

ダウンを奪われた場合は、無敵時間のある剱楼閣、逆鱗を起き上がりに出すのがオススメ。下段技を重ねてこないようなら祓斧も有効だ。

また、多人数対戦では龍刃がらみの連続技を控えること。ダメージは高いものの、連続技後に自由な敵から逆に連続技を受けてしまう恐れがある。周りの状況を見て使うように心掛けたい。

遠距離立ちSで敵に触れることを成功したら攻勢に転じるチャンス。様々な選択肢で相手を惑わそう。

テンションゲージが50%以上あるなら、足払いフォースロマキャン。通常投げから大ダメージを狙え！

懲崩嬢を使え！

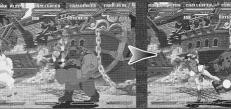
懲崩嬢は、複数の相手を一度に攻撃できる優れた技。スキが小さい上に攻撃範囲が広いので、敵が集合している場所で出すだけで、一気に複数の敵にダメージを与えられることが多い。テンションゲージが50%以上溜まったら、積極的に狙いたい。

自分と重なるように攻撃判定が発生するので、後方に居る敵にも当たりやすいのがポイント。非常に強力だ。

EXキャラの戦法

中下段の二択を使う

龍刃が無いため〈N〉より連続技のダメージが低いが、発生の早い中段攻撃の➡+Kと打撃投げの拾歩閃拳があるので、よりガード崩し能力が高い。

敵をダウンさせた後は、起き上がりにジャンプHSを重ね、そこから➡+Kと立ちKの二択を仕掛けるのが基本となる。起き攻めに対してフォルトレスで対処しようとする相手には、通常投げフォースロマキャンや拾歩閃拳でガードを崩そう。

相手の起き上がりにジャンプHSを重ねるなどして、有利な状況を作り出したら二択を仕掛ける。

下段の立ちKからは連続技④へ。再度起き攻めしたい場合、➡+HSから直接ジャンプDに。

中段からも同様に連続技④へ。テンションゲージがある場合は、➡+Kから激・懲崩嬢につなごう。

混戦からの脱出や起き攻めには？

〈EX〉にはコマンド入力直後から無敵になる必殺技が多い。囲まれているときは自動的に裏へ回り込める千里沁鐘や回り込みを、リバーサルには、激・鳳凰昇と激・砕神掌がオススメだ。

囲まれた場合には、千里沁鐘がオススメ。自動で振り向いてくれる上に、相手の背後から攻撃を仕掛けられる。

チーム戦での立ち回り

〈N〉は技のリーチが短いので、主に接近戦を挑んでいくことになる。そのため、アクセルやカイなど遠距離からサポートできるキャラと組むのがオススメ。一方、〈EX〉も同様に接近戦を得意とするが、飛び道具である万里閃拳を持っているので、遠距離戦もこなせる。〈N〉より攻撃力不足に陥りやすいが、その分ガード崩し能力が高いので問題無い。

味方をサポートする手段を持たないので、自分は特攻あるのみ。危険な場合は、味方にフォローしてもらう形で。

COMBO —連続技—

コンボ	対応
①【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS】🄹空中ダッシュ【P×3→HS】→（着地）【立ちK→足払い】	N / EX
②空中ダッシュ逆鱗（特殊軌道）→ダッシュ【立ちK→遠距離立ちS】🄹K🄲龍刃〜劍楼閣〜逆鱗	N
③通常投げ🄵近距離立ちS🄹S🄹【S→HS】🄲龍刃〜劍楼閣〜逆鱗	N
④{ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみHS】}or{➡+K→➡+HS}🄹【HS→S】🄹【HS→S】	EX
⑤しゃがみHS→激・鳳凰昇→ジャンプ【HS→S】🄹S	EX

①は〈N〉の基本連続技。立ちKがしゃがみ状態にヒットしている場合た、【立ちK→➡+K】に切り替えて強制的に立ち状態にしよう。②は逆鱗から基本的な空中連続技につなぐもの。空中ダッシュし始めに空中逆鱗を出すと、軌道が変わり真下に落ちる現象を利用する。

③は通常投げフォースロマキャンを使った連続技。〈EX〉は近距離立ちSからジャンプ【HS→S】→二段ジャンプ【HS→S】とつなごう。④は〈EX〉の中下段択一攻撃から始動する基本連続技。立ちKはダッシュから出さないと、リーチの短い➡+HSが空振りしてしまう。

必殺の火柱で上から押さえ込め

ジョニー

主力になるのはディバインブレイドフォースロマキャン。1対1のときは固め連係も強力なので、強力な連続技が活きてくる。

対戦攻略

Text：真瑠世

空中からの狙撃を重視する

空中戦を制す

あらゆる対戦形式で常に活躍するのが、ディバインブレイドフォースロマキャン。敵の上から空中ディバインブレイドを出してフォースロマキャンし、ここから下り際にジャンプKを出して固めや連続技を狙ったり、空中ダッシュで画面端を取ってジャンプDで着地する動きが対応されにくい。地上版のディバインブレイドフォースロマキャンは、出始めのフォースロマキャンなら瞬時に相手の背後に回ることができ、ここから燕穿牙で攻撃すると面白い。着地際に追加入力した後でフォースロマキャンした場合は、空中ダッシュや（事前にジャンプ属性を仕込む）、ジャンプKのほか、着地しゃがみK、通常投げを使い分けてガードを揺さぶろう。

空中戦と併せて使うのが、ミストファイナー〜構えキャンセルを使った通常技によるけん制。乱戦時は構えキャンセルを使って➡+HSや遠距離立ちSを連発し、1対1なら構えキャンセルからダッシュ、燕穿牙、再度通常技などで相手を固めよう。ガードバランスを上昇させて一発を狙え！

ディバインブレイドフォースロマキャンで上から攻めれば、安全かつ確実に画面端を取れる。

ノーマルキャラはミストファイナーに注目

〈N〉の場合はLv2ミストファイナーを活用する。Lv2ミストファイナーは遠距離立ちS、しゃがみS、ライン移動攻撃などからヒット確認で連続ヒットさせることができ、高威力の連続技を狙えるからだ。

しかし、乱戦時は連続技を邪魔されることが多いので、Lv2ミストファイナーを当てる価値は低い。1対1になったときのためにグリター イズ ゴールドを温存しつつ、高威力のLv3ミストファイナーをたまに狙う方がいいだろう。

乱戦時はバッカスサイを適当にまいておくのも面白い。混戦ならだれかしらに当たりやすく、当たった相手は逃げる傾向にあるのがポイント。攻めるためではなく、追い払う目的で使うわけだ。

構えキャンセルを使った固めから、足払いや燕穿牙でガードを崩していこう。ダッシュ投げも有効。

跳んで逃げる敵には、➡+Kが有効。ガードされても、立ちKなどに連係させれば攻めが続くので多用できる。

EXキャラはダッシュで攻める

ダッシュを使えば〈N〉よりも楽に相手に接近できる〈EX〉。しかしミストファイナーを攻撃に使うことができないため、主要なダメージは通常投げと燕穿牙になり、警戒されやすいのが弱点だ。

よって、空中ではディバインブレイドフォースロマキャンに匹敵するほど強力なジャンプHSも多用して、できるだけダメージを与えたい。地上ではダッシュしゃがみHS Ⓒ グリター イズ ゴールドを多用してガードバランスをため、連続技を決めたときのダメージアップを意識すること。

なお、ミストファイナーは対空に使ったり遠距離のけん制技に合わせるのが理想だが、闇雲に出してもガードされて反撃を受けやすいため、多用は禁物。特に、ジャンプ攻撃に合わせる場合は注意。

しゃがみKからの連続技を使えば、燕穿牙との二択を仕掛けられる。燕穿牙への布石で多めに使おう。

➡+Kは投げられ判定が無くなるので、通常投げの裏の選択肢として使ってもいい。ここからも連続技が決まる。

チーム戦での立ち回り

防御力の高さを活かして前衛になり、ミストファイナー構えキャンセルを多用して敵の動きを封じるのが基本的な役目。しかし、味方が地上で動き回るタイプなら、前衛でどっしりと構えるよりも空中からフォロー役に回るようにする。ディバインブレイドフォースロマキャンを使って安全な位置から援護し、味方に暴れてもらうといい。

味方が設置系などを得意とする援護タイプなら前衛でけん制、機敏に動くタイプなら空中から援護しよう。

COMBO ―連続技―

コンボ	対応
①【立ちK→しゃがみS】Ⓒ Lv2ミストファイナー・中段→ダッシュ【立ちK（ジャンプ属性仕込み）→立ちHS】Ⓒ ディバインブレイド〜追加入力 Ⓕ ジャンプS Ⓙ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙	N
②（画面端、ジャンプ直後に）燕穿牙 Ⓡ 空中ダッシュ【K→S→D】→（着地）→ジャンプK Ⓙ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙	N / EX
③通常投げ→ジャンプ【K→S】Ⓙ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙	N / EX
④【しゃがみK→近距離立ちS→足払い（1段目）】Ⓒ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ 燕穿牙	N / EX
⑤（画面端）｛ダッシュしゃがみHS（1段目）Ⓒ グリター イズ ゴールド｝×2→ダッシュ➡+K→【しゃがみP→近距離立ちS】Ⓙ【P→K→D】Ⓒ 燕穿牙	EX

①は高威力連続技。ダッシュ立ちKとディバインブレイド追加入力は最速で出すのが重要。フォースロマキャン後のジャンプSも素早く出そう。ダッシュ立ちKが難しい場合は➡+Kから空中連続技でもOK。②はしゃがみガードを崩す高威力連続技。空中ダッシュDを着地寸前で出すこと。③は投げからの安定連続技。空中連続技部分は、対空の➡+Pや〈N〉の➡+K地上ヒット後にも使える基本的なものだ。〈EX〉ならジャンプ【P→HS】Ⓒ 雲張の居合も有効。④は下段からの連続技。⑤はダッシュ➡+Kを早めに出す必要がある。

嫌がらせ度は全キャラ中随一!?

アクセル＝ロウ

AXL LOW

画面端から端まで届くけん制や当て身に加え、多人数対戦ではガード不能起き攻めまで。『鵯』式アクセルは好きなことがやりたい放題だ!!

Text：パチ

ノーマルキャラの立ち回り：けん制の鬼となれ！

●1対1の場合：遠距離立ちPがほぼ画面の端から端まで届くので、これを主軸にダッシュ防止のしゃがみHSや鎌閃撃を交ぜ、敵の接近を抑止する。ジャンプを多く使う敵には➡＋Kやライン飛ばし攻撃も加え、近距離の対空には➡＋Pを使おう。

攻め込む際は突進力のある➡＋HSを使い、接近したらダッシュ⬉＋Pや通常投げでガード崩しを狙おう。空中ダッシュやジャンプで裏に回りつつ振り向いてジャンプHSで跳び込んだり、S雷影鎖撃でめくり（厳密には違うが）を狙うのも有効だ。

攻め込まれた際や起き上がりのリバーサルにはS弁天刈りが有効。これを見せれば起き攻めをされにくくなるので、防御手段として使うこと。

●多人数対戦の場合：画面端に陣取り、遠距離立ちPⒸ鎌閃撃の連係を多用する。これを嫌ったり、画面端を奪おうと跳び込んでくる敵には天放石 上段が有効。多人数対戦時は画面端を奪おうとジャンプ攻撃を出すことが多いので、ヒット率が高い。

画面中央付近で闘う状況になったら、ガードキャンセルライン移動での脱出を図るか、百重鎌焼のぶっ放しを使いたい。前者はローリスクな脱出手段、後者は前後の敵にまとめて攻撃できる。そのほか、HS雷影鎖撃も意外に有効。画面外に居る時間が長く、時間稼ぎができる上に、落下位置を調整して敵の裏側に落ちれば反撃されにくい。フォースロマキャンでのフォローもできるぞ。

立ちP→鎌閃撃の連係で固め続ける。一方的に攻撃できるので、チクチク体力を削っていこう。

HS雷影鎖撃は画面外に居る時間が長く、その間は安全を確保できる。アクセントとして使っていきたい。

羅鐘旋で究極の嫌がらせ

多人数対戦では、敵が一カ所に密集したところを狙ったり、ダウンした敵の起き上がりに重ねるように羅鐘旋を出そう。ガード不能なので確実にダメージを奪えるぞ。羅鐘旋後は演出中に周りの状況を確認し、ほかの敵からの攻撃に備える。気の利いた敵なら何もしないので、羅鐘旋でダウンした敵の起き上がりにダッシュ羅鐘旋（羅鐘旋中に⬅タメを作っておき、➡➡HSと入力）を重ね続けよう。

起き上がりにひたすら羅鐘旋を重ねる。「ガードしてみろ」とでもいえば、もう最高の嫌がらせ。

EXキャラの戦術：接近戦は専用技を主軸に！

〈EX〉は立ちPやしゃがみHSの硬直が増えているものの、主力技であることには変わりがないので、ジャンプSなどと併用してけん制に使うこと。

また、鎌閃撃がコマンドで出せるので、そちらの割合を多めにするといい。中間距離では➡＋HSでの固めや羅鐘旋でのガード崩しなど、根本的な狙いや立ち回りは〈N〉と同じ。弁天刈りも見た目こそ違うが、使用法は〈N〉と変わらない。

〈EX〉独自の要素は接近戦にある。【立ちK→近距離立ちS】とガトリングをつなぎ、ヒットしていたら怒突を決めて連続技④へ。ガードされたら旋鎖撃でケズるか、距離を調整して怒突の後半部分を当てるように出そう。こうすれば、反撃の心配も無く、若干不利程度で済む。この状況では、敵は攻勢に転じようと手を出しやすいので、天放石や蜂巣箱を置いておくといい。

そのほか、鷹爪連斬は無敵時間が長いので、1対1の状況であれば、中間距離からの割り込みとして使うことができる。

怒突ヒット後はダスト連続技へ移行可能だ。

1対1なら連続技④へ。多人数対戦なら空中連続技にしよう。

チーム戦での立ち回り

動きは遅いので、味方の援護がメイン。立ちPや鎌閃撃、ジャンプSを味方に当てないように出して援護しよう。挟み込む形を取ったら、➡＋HSやしゃがみHSで固めるか、羅鐘旋でガードを崩すのが有効だ。気を付けたいのは画面の位置取りで、なるべく端を陣取ること。また、チーム戦であれば敵チームの動きの遅い方を相手しよう。

チーム戦ではポチョムキンなど動きの遅い敵を担当する。相手によって有利不利が激しいので、把握しておくこと。

COMBO —連続技—

連続技	N	EX
①【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ ライン飛ばし攻撃（Ⓒ 前方ライン移動）→近距離立ちS Ⓙ アクセルボンバー	N	EX
②（画面端付近）【立ちK→足払い】Ⓒ 鎌閃撃 Ⓕ ダッシュ立ちHS Ⓒ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ アクセルボンバー→近距離立ちS Ⓒ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ アクセルボンバー→近距離立ちS Ⓙ アクセルボンバー	N	
③通常投げ→鎌閃撃	N	EX
④【立ちK→近距離立ちS】Ⓒ 怒突or鷹爪連斬～ホーミングジャンプ→フォルトレスor2段ジャンプHS→（着地）近距離立ちS Ⓙ アクセルボンバー		EX
⑤S弁天刈り Ⓡ ダッシュジャンプK Ⓙ【HS→D】Ⓒ アクセルボンバー	N	EX

①は多人数対戦時の基本連続技。最初の近距離立ちSの後は足払い Ⓒ 鎌閃撃で締めてもいい。

②はアクセルボンバーを低空で出すことと、アクセルボンバー後に近距離立ちSで拾うのがコツ。後半部分の拾いは、ポチョムキン、ジョニーなど重いキャラには【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ ライン飛ばし攻撃～、梅喧やブリジットなど軽いキャラには近距離立ちS Ⓙ アクセルボンバー×nなどを使うのも悪くない。

③は通常投げ後に振り向くのがポイント。ダッシュ立ちKで拾って空中連続技に移行してもいい。

狙うは一つ、華麗な舞から決めろ!

御津　闇慈

ANJI MITO

画面端を取りやすい闇慈は、1対1よりも乱戦の方が得意。覚醒必殺技と各種フォースロマキャンを駆使してダメージを与えろ!

対戦攻略

Text:真瑠世

基本的な動きと起き攻めを知る

ジャンプ軌道を活かす

闇慈はハイジャンプの軌道が大きいため、めくり性能のあるジャンプHSや、着地するタイミングをずらせるジャンプDを使えば、容易に画面端を取ることが可能。ジャンプDは[振]を押した後に出して、画面中央側に技が出るようにすること。

端を取った後は、近距離ならガトリングで連係を組み、間合いが遠いときはけん制技を出していく。けん制技はジャンプ防止の遠距離立ちSやダッシュ➡+HS、そしてリーチの長い立ちHSが有効。ダッシュ➡+HSは2段目までにライン移動攻撃でキャンセルし、リスクを抑えるようにしたい。

疾を重ねてプレッシャーをかける

1対1のときは起き攻めが最大の狙い。通常投げ、足払い、陰のいずれかを決めた後は、相手の起き上がりに疾を重ねよう。疾の後にダッシュ【しゃがみP→しゃがみK→しゃがみS→足払い】とつなげば、疾の落下部分としゃがみSで中段と下段の同時攻撃が可能(通常投げの後は重ねる疾をフォースロマキャンすること)。これはフォルトレスやガードキャンセルライン移動で防がれてしまうが、ガトリングを途中でやめて通常投げを狙ったり、ライン移動攻撃で追いかける選択肢も交ぜれば、プレッシャーになるのは間違い無い。

相手をダウンさせたら疾を使った起き攻めを狙っていく。疾を深めに重ねるように出して……

ダッシュからガトリングを出す。疾の落下部分としゃがみSで、中段と下段の同時攻撃ができるぞ。

ノーマルキャラの特徴を生かす

ノーマルキャラの場合は、前述の共通戦法のほかに、次の二つの要素を織り交ぜるといい。

一つ目は一誠奥義「彩」。複数の敵にヒットする性能があり、誰か一人にヒットすれば扇を閉じる攻撃が発生し、ほかの敵にガードされても反撃を受けにくい。また、けん制の立ちHSを振り回し、ヒット確認をしてつなげるのも強力。特に、ガードポイントで技を受けた後は簡単なので意識しよう。

二つ目はフォースロマキャン。特に1対1では疾やHS風神のフォースロマキャンを使って、できるだけ接近戦に持ち込みたいところ。いったん接近したら、ダッシュからのしゃがみPやしゃがみKで刻みつつ、➡+Kのガードポイント&フォースロマキャンを駆使して攻勢を維持するといい。これに通常投げや戒を交ぜて、ダメージを与えつつ起き攻めに移行するのが理想形だ。

立ちHSをヒット確認しての一誠奥義「彩」は、最高のけん制。ガードポイントもあるので、振り回すと吉。

HS風神は一気に接近できるので、フォースロマキャンから通常投げを狙おう。ここから起き攻めだ。

EXキャラはけん制重視

EXキャラは針・壱式を多用したけん制が非常に有効。乱戦時は遠距離から、1対1のときはガトリングキャンセルで出せば反撃を受けにくく、テンションゲージをどんどん溜めていけるからだ。

また、HS風神は相手の背後に回るため、対応されにくい。ガトリング©HS風神～戒・壱式と出すと相手の正面→背後→正面と回るため、幻惑効果が高く、風神の追加技も反撃を受けにくい。

この二つの必殺技を軸にして溜めたテンションゲージは、花鳥風月に投入していこう。この技は相手の技をガードした後に出せば簡単にダメージを与えられるので、テンションゲージが50%の状態を維持すれば相手の行動を抑制しやすいという便利な技。花鳥風月を警戒して相手の攻めが途切れがちになったら、テンションゲージをある程度疾のフォースロマキャンに回して攻めていこう。

チーム戦での立ち回り

チーム戦ではジャンプの機動力を活かして、敵を挟み込む動きを重視していく。いったん敵を挟み込んだら、しゃがみPやしゃがみKといったスキの小さい技を多めにして敵の動きを封じこめるのが闇慈の役目。また、〈EX〉は針・壱式を多用し、〈N〉ならば一誠奥義「彩」で敵を巻き込む(味方に当たってもOK)ことを考えるのがポイントだ。

2対2なら一誠奥義「彩」を味方に当てても大丈夫なので、安心して使える。

COMBO ―連続技―

コンボ	対応
①ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】©一誠奥義「彩」or無形～彩→ハイジャンプ【K→S→HS→D】	N EX
②P戒or戒・弐式→ダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】©陰→ハイジャンプ【K→S→HS→D】	N EX
③針・弐式(1段目)Ⓡ立ちPⒿハイジャンプ【K→S→HS→D】	N EX
④K戒→陰→一誠奥義「彩」→ハイジャンプ【K→S→HS→D】	N
⑤ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→しゃがみS→足払い】©S風神Ⓡダッシュ立ちPⒿハイジャンプ【K→S→HS→D】	EX

①は〈EX〉の場合だと足払い後に最速で無形を出す必要がある。②は戒で浮かせてからのもの。相手の背後に回った場合は[振]を押してからダッシュする必要があり、陰を決めにくい。③はしゃがみガードを崩す連続技。ジャンプ直後にで針・弐式を出す必要があり、さらに追撃のダメージが低いのが難点。④は〈N〉の高威力連続技。K戒で相手の背後に回った場合は、陰を決める前にダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】を挟もう。⑤は〈N〉ならばロマキャン後にダッシュ【しゃがみP→近距離立ちS】©陰で追撃するといい。

キューとボールで空間を制圧せよ

ヴェノム VENOM

ボール生成～打ち出しを使った遠距離戦は、敵の自由をいとも簡単に奪える。後は、かいくぐってくる敵を迎撃するだけだ。

対戦攻略

Text：ハメコ。

ボール生成～打ち出しのバリエーションを増やせ

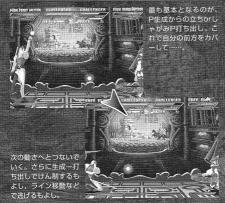
遠距離からボール生成（以下生成）～打ち出しでけん制して空間を制圧し、接近してくる相手を迎撃する、というスタイルが強力なヴェノム。生成～打ち出しで空間を制圧する秘けつは、前に使ったパターンの弱点をカバーできるパターンへとつないでいく、ということ。そのためにも各パターンの弾道を熟知しておく必要がある。

●P生成～立ちPorしゃがみP打ち：低めの位置で真横に打ち出す。この後さらに生成する下準備として使いたい。〈N〉ならしゃがみPで打ち出しつつカーカスライドのタメを作るといい。

●P生成～➡＋PorしゃがみHS打ち：斜め上方向に打ち出し、ジャンプによる接近を阻む。

●K生成～ジャンプP打ち：頭の少し上から真横に打ち出し、敵のジャンプ、低空空中ダッシュによる接近を阻む。ジャンプP後は各種空中行動を取れるので、攻めや逃げと、違う行動にシフトできる。

●K生成～P生成～立ちPorしゃがみP打ち：斜め上と斜め下への2WAY。2個打ちの中でもカバーする範囲が広く使いやすい、主力パターンだ。

●S生成～K生成～前方ジャンプKorダッシュジャンプS打ち：ほぼ真横に飛ぶボールと、斜め下約45度で地面に反射、上方をカバーするボールの2WAY。ジャンプSの方がより遠くで地面に反射する。これで敵の自由を奪ったら、空中ダッシュ【S→HS】などで攻めに移行するのも手。

●3個生成～HS生成～ジャンプHS打ち：4個のボールが前方斜め下の地面で反射、上空まで一気に制圧できる。このパターンでなくとも、HS生成で締めてのジャンプHSは前方の地上から上空にかけてを一瞬でカバーできるので非常に有効。

最も基本となるのが、P生成からの立ちorしゃがみP打ち出し。これで自分の前方をカバーして……。

次の動きへとつないでいく。さらに生成～打ち出しでけん制するもよし、ライン移動などで逃げるもよし。

生成パターンの中でも、攻撃的なのがS生成～K生成からのジャンプ攻撃による打ち出し。

低い位置で真横に飛ぶ弾、緩やかな角度で斜め上に飛ぶ弾で敵を地上に釘付けにしたら……、

各種空中行動で攻め手に出る。振り向き～二段ジャンプから画面端を取りに行くのも有効だ。

マッドストラグルを使った接近戦

〈N〉のSマッドストラグルはジャンプ直後に出すことで中段攻撃として使うことができ、ヒットすれば連続技、ガードされても優位に立てるという優秀な技。この技の使い方次第で、接近戦の強さが大きく変わってくる。基本となるのが、近距離立ちS（1段目）からジャンプキャンセルSマッドストラグルと足払いによる二択。近距離立ちSの1段目は攻撃レベルが5なので、マッドストラグルにつないでも割り込まれにくい。Sマッドストラグルをガードさせた場合は、【しゃがみK→近距離立ちS】から上記の連係につないだり、直接マッドストラグルなどで選択を迫っていこう。

ただ、今作では中下段攻撃による二択はフォルトレスで簡単に防がれてしまう。そのため、困ったらフォルトレスで固まる相手は多いので、ジャンプ直後に最速でマッドストラグルを出し、判定発生前に着地して通常投げを狙うなど、連係における通常投げの頻度を増やすのが効果的となるハズ。

ダッシュの勢いを付けた近距離立ちSから連係を始めるなら、ヒットストップが終わってから……、

ジャンプすることで、ダッシュの勢いを残せる。マッドストラグル後の距離が近くなるのが利点。

チーム戦での立ち回り

生成～打ち出しが主軸であることは変わらないが、打ち出したボールが味方に当たらないように注意する必要がある。味方がスレイヤーやファウストなど、地上から攻めるタイプであれば、P生成～➡＋Pなどで空中をカバーし、ミリアやディズィーなど、空中移動に重点を置くタイプであれば、地上のみをカバーするパターンで応援したい。

味方の取る戦法によって打ち出しパターンを変えたい。地上戦が強い味方なら、こちらは空中をカバーしよう。

COMBO ―連続技―

コンボ	対応
①足払い Ⓒ▶ HSスティンガーエイム Ⓕ▶ ➡＋HS Ⓒ▶ ダブルヘッドモービッド	N
②【近距離立ちS（1段目）→立ちHS】Ⓒ▶HSスティンガーエイム Ⓕ▶ ｛ダッシュ立ちHS Ⓒ▶HSスティンガーエイム Ⓕ▶｝×1～3→ダッシュ【近距離立ちS（1段目）→立ちHS→足払い】	EX
③【しゃがみK→近距離立ちS（2段目）→しゃがみS→足払い】	N / EX
④通常投げ→近距離立ちS（1段目）Ⓙ▶ HSマッドストラグル（蹴り上げ部分のみ）	N
⑤ダスト→ホーミングジャンプ→HS→D→【S→P→S→P→S→P→S】Ⓙ▶【S→D】	N / EX

①はダメージが高いので、基底ダメージ補正がかからない技から決めたい。②は〈EX〉ならではの連続技。〈N〉は相手を画面端に追い詰めたときのみ、｛ダッシュ【近距離立ちS（1段目）→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ▶スティンガーエイム Ⓕ▶｝×αが決まる。③は基本連続技。マッドストラグルヒット後など、距離が遠ければ【しゃがみK→足払い】に切り替えよう。④は通常投げからの連続技。画面端との距離に左右されるので、〈N〉で安定させたいときや〈EX〉の場合は、立ちP～跳ね返りに近距離立ちS（1段目）Ⓙ▶ジャンプHSでダウンを奪おう。

自分だけのテリトリーを作り出せ！

テスタメント TESTAMENT

ゼイネスト、HITOMIといった設置系飛び道具で、敵の行動を制限できる。正面側の画面端から攻撃できるエグゼビーストも、非常に強力だ。

Text：ハメコ。

端を取れ！

『GGXX』で強力だった➡＋Pとしゃがみの二択が、フォルトレスで簡単に防がれてしまう今作では、強引に攻めるより防御的に闘うべき。まず覚えたいのが、ダッシュ～前方ジャンプ～前方2段ジャンプ～[振]～Dという行動。2段ジャンプと同時に振り向くことで、空中ガード入力をしながら長い距離を移動、端を取りに行きつつ強力なジャンプDでけん制する、という動きになっている。

多人数対戦時は、端に位置していれば囲まれることが無いので安全。端を取ることができたら、キャンセルのかかる遠距離立ちSや、ジャンプを防止できる➡＋HSでけん制しよう。前者を出す際はゼイネストのほか、〈N〉であればHITOMI、〈EX〉であればHSエグゼビーストなどでキャンセルしておこう。けん制を嫌がって敵がジャンプで端を取りにきたら、背後攻撃の出番。テスタメントの背後攻撃は発生が早く、判定が上方向に大きいので、優秀な迎撃技として使えるぞ。

安全に移動しつつ強力なジャンプ攻撃でけん制。今作において基本となる行動だ。

高い性能を誇る背後攻撃。ヒット時は余裕があれば振り向きからの空中連続技を決めたい。

設置系飛び道具活用法

豊富な設置系飛び道具は、テスタメントならでは。これらを駆使して敵の自由を奪っていこう。

ゼイネストは設置後にライン移動しても消滅せず、別ラインに残ったままになるという性質を持つ。特に、多人数対戦は情報量が多いため、設置したことに気付きにくいということも手伝って、とりあえず的に仕掛けたゼイネストであっても決まりやすい。なお、〈EX〉は一つしか設置できないので、敵の取りそうな行動を予測するなど、〈N〉よりも考えて設置する必要があるぞ。

HITOMIは〈N〉ならではの設置系飛び道具。こちらは設置後に別ラインへ移動したり、敵に攻撃をくらうと消滅してしまうので、設置する場所を慎重に考えよう。オススメは端を取った後に設置すること。敵がジャンプ攻撃で端を取りにきた際、迎撃できずジャンプ攻撃をガードするはめになっても、HITOMIが発動してくれる。ガードされたら逃げ、ヒットしたら端を奪い返すといいだろう。

端を取った後、保険にHITOMIを設置しておけば、ジャンプ攻撃に迎撃が間に合わなくても……、

HITOMIがカバーしてくれる。これがあるおかげで、地上でのけん制もやりやすくなるぞ。

エグゼビーストで強襲せよ

〈N〉、〈EX〉共通で使うことができるSエグゼビーストは、自キャラのはるか前方からこちらに向かって戻ってくるという特殊な飛び道具。正面側の画面端に最も近い相手を瞬時に攻撃できる、というのが最大の利点。自分の前方で乱戦が繰り広げられているときに使えば、敵にとっては非常に嫌らしい。フォースロマキャンと併せて使えば跳び込み攻撃をくらう、というリスクを軽減でき、敵に動きが無ければKファントムソウルを出すなど、さらにけん制していける。

〈EX〉専用のHSエグゼビーストは、発生が早くカウンターヒット時によろけを誘発、テスタメントが攻撃を受けても発生するという性質を活かし、相打ち狙いで使っていく。狙いどころは多く、敵のジャンプ攻撃に合わせる、起き攻めに合わせる、連係に割り込むなどがある。ただし、多段系飛び道具を重ねる起き攻めに対しては、相殺してしまう関係で相打ちを狙えないので注意しよう。

遠くの画面端に居る敵を攻撃できるSエグゼビースト。乱戦に潜り込ませるのが嫌らしい。

〈EX〉のHSエグゼビーストは、相打ち狙いで効果を発揮する。よろけた相手には追撃を忘れずに。

チーム戦での立ち回り

嫌らしい設置系飛び道具は、味方の動きにまで影響を及ぼしてしまう。チームで闘う場合はHITOMIを控え、ゼイネストも味方が移動しないであろう場所に設置する必要がある。Sエグゼビーストは瞬時に逆の画面端から攻撃できるため、味方が攻撃を受けていてもすぐに助けられるなど、チーム戦向きの性質を持っている。

味方が攻撃を受けていてもSエグゼビーストで救出。よろけた相手に対し、味方が追撃を決められれば理想的。

COMBO —連続技—

コンボ	対応
①【➡＋PorしゃがみK→しゃがみS→足払い】Ⓒ▶ライン飛ばし攻撃Ⓒ▶グレイヴディガー	N / EX
②【➡＋PorしゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ▶ナイトメアサーキュラー→Pファントムソウル（ダウン追い打ち）	N / EX
③（画面端限定）通常投げ（→[振]）→立ちHS Ⓒ▶グレイヴディガー（→[振]）→近距離立ちS Ⓒ▶ゼイネスト→立ちHS Ⓒ▶グレイヴディガー	N / EX
④｛ゼイネスト｝or｛HITOMI｝or｛強化HITOMI｝or｛強化エグゼビースト｝→【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ▶【K→S】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶グレイヴディガー	N / EX
⑤ダスト～ホーミングジャンプ→D→【S→P→S→P→S→P→S】Ⓙ▶【HS→D】Ⓒ▶グレイヴディガー	N / EX

①は基本となる連続技。画面端が近ければ、壁バウンドした相手に立ちHS Ⓒ▶グレイヴディガー→（[振]→）立ちHS Ⓒ▶ゼイネスト→グレイヴディガーなどが決まる。マーキングしたければ、最後を足払いⒸ▶Pファントムソウルにしよう。③は画面端に投げた際の連続技。画面中央で通常投げを決めたとき、テンションゲージに余裕があればナイトメアサーキュラーで追撃、毒を浴びせるのも手。④は浮かせてからの連続技。ダウンを奪いたいのであれば、追撃を【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶グレイヴディガーに変更しよう。

飛び道具を撃ち出す砲台となれ！

ディズィー

Dizzy

とにかく飛び道具が豊富なディズィー。高い機動力で画面端をキープし、複数の飛び道具を組み合わせて敵を寄せ付けずに闘おう。

対戦攻略

Text：OYZ

ノーマルキャラ：遠距離戦に徹する

画面端のポジション取りが重要な今作だが、ディズィーは高いジャンプと2回の空中ダッシュを利用することで、画面端を奪いやすい。敵を跳び越え、振り向いてジャンプKやHSで回り込もう。

画面端を取ることに成功したら、無理に動かず、遠距離からけん制に徹する。攻撃持続の長い独りにしてくださいや、はじめはただの明かりだったんですで、弾幕を張りつつけん制。跳び越えようとする敵には、あらかじめ木の実を取るときに使ってたんです（以下：木の実）を出しておくのも有効だ。跳び越えられた場合は、振り向いてしゃがみS→空中連続技でダメージを与えよう。

これで敵を遠ざければ、画面端を独占する理想的な状況になる。木の実やHSよく話し相手になってくれます（以下：話し相手）など、射程の長い飛び道具で攻撃に参加し、安全に闘うことが重要。

インペリアルレイはガードされても問題無い上に、複数の敵に当たる性能を持つ。敵が前方に固まった状況で仕掛けると、非常に有効だぞ。

画面端に居れば、安全に飛び道具を撃てる。まずは、この場所を奪うことが課題。

ここをキープできたら、次は攻撃に移る番。各種飛び道具を連発して、遠距離から安全に闘おう。

魚を捕る時に使ってたんですの活用

ガトリングからの連続技に組み込むのが主な使い方の魚を捕る時に使ってたんですだが、チーム戦では一味違った使用法がある。前衛の味方を盾代わりにして、後ろから攻撃するのだ。これなら、ガードされても反撃を受けない上に、前衛の味方を攻撃中の敵を狙えば、非常にヒットしやすい。

味方の援護に便利なのがこの技。攻撃発生が早く、ピンポイントで当てられるので扱いやすい。

EXキャラ：空中から攻める

多人数対戦の場合、〈N〉ディズィーと立ち回りはほぼ同じ。画面端をキープして、豊富な飛び道具で遠くから闘うことが主軸となる。

違うのは、チーム戦での闘い方。〈EX〉のミカエルソードや木の実は、後衛からの援護に向かない。そのため、素早い空中ダッシュと空中必殺技を利用して、敵を挟み込む役割を担当しよう。

特にジャンプSは、後方→下→前方と攻撃判定が変化する。空中ダッシュで敵の頭上を通り過ぎながら攻撃したり、めくりを狙える。また、木の実は空中からでも発射でき、フォースロマキャンすればスキが無くなるぞ。独りにしてくださいと組み合わせれば、トリッキーな動きが可能だ。

ジャンプSは『GGX』時代のもの。攻撃しながら通り過ぎる通称「ひき逃げ」は、本作でも強力だ。

独りにしてくださいを生成して、その後HS木の実を出せば、飛び道具で泡を割りつつ攻撃できる。

飛び道具の注意点

間隔を空けずに飛び道具を出すことは、遠距離戦で最も重要なテクニック。〈EX〉は、木の実と話し相手が「同じ飛び道具」扱いになっており、画面上に同時に出せない上に、話し相手が消えて少し時間がたってからでないと木の実を出せない。

飛び道具の回転率を上げるには、HS木の実を連発するのが一番。

チーム戦での立ち回り

〈N〉の役割は、画面端を維持しつつ、豊富な飛び道具を使った遠距離戦。前衛の味方に当たらないように、木の実を取るときに使ってたんですや魚を捕る時に使ってたんですで援護しながら闘おう。

一方、〈EX〉は、飛び道具の軌道が低く、味方に当たりやすい。後衛に徹するよりも、空中での高い機動力を活かし、挟み込むような動きが必要になる。

全員が前に固まっているなら、インペリアルレイで吹っ飛ばす！　味方はダメージを受けないので、気にせずに……。

COMBO —連続技—

コンボ	対応
①【立ちK→近距離立ちS→立ちHS→足払い】Ⓒ▶魚を捕る時に使ってたんです Ⓕ▶空中ダッシュ【P→HS】→（着地）ジャンプ【K→S】Ⓙ▶【P→S→D】	N
②【しゃがみK→しゃがみHS】Ⓒ▶ライン飛ばし攻撃 Ⓙ▶【P→P→S】Ⓙ▶【S→HS】	N
③【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶ミカエルソード	EX
④【立ちK→足払い】（Ⓒ▶木の実を取るときに使ってたんです・停滞）	EX
⑤しゃがみS Ⓙ▶【P→S→P】Ⓙ▶【P→S→HS】	EX

①は魚を捕る時に使ってたんです、までが基本連続技。フォースロマキャン以降の部分は、空中ダッシュを早めに行ない、【P→HS】に少しディレイをかけ着地ギリギリで当てるのがコツ。②はライン飛ばし攻撃からの、テンションゲージを使わないダメージ重視連続技。

③は、〈EX〉の基本連続技でダメージ重視。この後、ミカエルソードにフォースロマキャンすれば、飛び道具と同時攻撃の起き攻めができる。④は起き攻め重視の連続技。〈EX〉は足払いが短いので、ガトリングの数を減らした方が安定する。⑤は〈EX〉の対空用連続技。

無敵の一撃か怒とうのラッシュを狙え！

スレイヤー

SLAYER

ノーマルキャラとEXキャラでは大きく戦法が変化するスレイヤー。性能のいい技が多いので、敵が何人居ても活躍できるだろう。

Text：MVP

ノーマルキャラは無敵時間を使う

無敵時間付加のやり方

〈N〉スレイヤーを扱う上で重要になるのが、バックステップの無敵時間を利用したテクニック。具体的には、地上必殺技にバックステップの無敵時間を付加して出すというテクニックで、特にマッパハンチと血を吸う宇宙に無敵時間を付加させるのが有効。コマンドは前者が←←↓↘→↗後に素早くPorK、後者が→↘↓↙←←↖後に素早くHSという入力になる。

無敵時間付きの行動は、その間だけ安全ということ。安全な時間を多くすれば、生存率が高くなるわけだ。

乱戦時の動き

スレイヤーはダッシュが一定距離しか進まないため、敵が多い場合は画面中央から脱出しにくい。特に、複数の敵に挟まれているときは脱出に専念し、バックステップ→ジャンプ→空中ダッシュフットルース ジャーニーで画面端へ逃げたい。

そして画面端を取ったら、パイルバンカーと血を吸う宇宙を狙っていく。パイルバンカーは乱戦時に画面中央に居る敵へ出せば、ガードされても反撃を受けにくい。目の前の敵をほかの敵が攻撃してくれる可能性が高いからだ。また、血を吸う宇宙は投げている間が無敵なことと、体力を回復できることから、ドンドン狙っていきたい。

この二つに加えて、テンションゲージがたまったらデッド オン タイムも使おう。特にだれかが地上連続技を入れているときはまとめて攻撃できるので、絶好のチャンスだ。

近距離戦

相手が一人の場合は、遠距離戦ではＰＤステップを多用して相手の技のスキにパイルバンカーを入れたり、無敵時間付きマッパハンチで接近する。

接近戦では、有利な状態を作れる【近距離立ちS→遠距離立ちS】を軸に、血を吸う宇宙や➡＋K、しゃがみKなどでガードを崩していこう。起き攻めでは立ちHSを重ねるか、アンダープレッシャーや血を吸う宇宙を重ねるのが有効だぞ。

起き攻めの一例。立ちHSキャンセル血を吸う宇宙フォースロマキャン→ダッシュ血を吸う宇宙。どん欲に回復を狙え。

EXキャラは一人になるまで耐える

状況に応じて行動を変える

〈EX〉はガトリングとDコンビネーションを使ったラッシュが得意な分、各技の威力は低め。乱戦時はラッシュをかけようとしてもほかの敵に邪魔されやすく、ダメージもあまり見込めないので、少し逃げ気味に闘うのが重要だ。中間距離では立ちHS、近距離ではガトリングで攻撃しつつ、ジャンプキャンセルやライン移動攻撃などを使って逃げよう。画面端を取っている状況では、〈N〉同様に血を吸う宇宙とデッド オン タイムを狙いたい。

相手と1対1の状況では、遠距離からダッシュ立ちKかしゃがみK、➡＋Kで一気に接近し、ガトリングからDコンビネーション出そう。ガードされた場合はマッパハンチ、Dコンビネーション（2段目・連係）のどちらかで止めるのをメインにする。そして再びガトリングや、血を吸う宇宙で攻めるといい。ここで相手が割り込んでくるなら、Dコンビネーション（3段目・連係）まで出してカウンターヒットを狙うのがベスト。

なお、【近距離立ちS→➡＋P】×2のガトリングとパイルバンカーフォースロマキャンを交ぜれば、相手の割り込みを阻止しやすいので忘れずに。

いったんラッシュを始めたら、ロマキャンを使ってでもラッシュを継続すると強力だ。

チーム戦での立ち回り

防御力が高く、血を吸う宇宙で体力を回復できるスレイヤーは、前衛に向いているキャラ。〈N〉ならパイルバンカー、〈EX〉なら積極的にガトリングキャンセルDコンビネーションで攻めていこう。一人の敵を挟んだ場合は、アンダートウが使いやすい。味方に敵を固めてもらって、スレイヤーがアンダートウを決め、その後味方に追撃させるのが理想だ。

血を吸う宇宙の体力回復は、チーム戦だと特に役立つ。こまめに回復すれば味方の負担も減るぞ。

COMBO ―連続技―

コンボ	対応
①【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒ➤ライン飛ばし攻撃（Ⓒ➤前方ライン移動）→近距離立ちSⒿ➤【P→K→D】Ⓒ➤直下型ダンディー→【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓙ➤【P→K→D】	N
②血を吸う宇宙→立ちKⒸ➤KマッパハンチⓇ➤立ちHSⒸ➤ＰＤステップ～パイルバンカー	N
③ダスト～ホーミングジャンプ→HS→D→【S→HS→D】	N / EX
④ダッシュ【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→しゃがみS→立ちHS】Ⓒ➤ロイヤルハント→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ➤【K→S→K】Ⓙ➤【P→K→D】	EX
⑤血を吸う宇宙→Kマッパハンチ～Dコンビネーション（2段目・連係）→立ちPⒿ➤ジャンプ【P→K→D】	EX

①は威力が高いが、画面端では狙えない。②は最後のパイルバンカーが、よろけ回復からガードされることも。【立ちHS→足払い】にすれば安定だ。③はノーマルキャラで画面端なら、ダスト～ホーミングジャンプ→やや浮いてから直下型ダンディー→➡＋HSⒸ➤永遠の翼→➡＋HSⒸ➤ＰＤステップ～パイルバンカーとつなげば高威力。④はロイヤルハントの後に歩き、引き付けて近距離立ちSで追撃すること。⑤は血を吸う宇宙後にダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】→空中連続技と決めることも可能だが、最速のダッシュに慣れないと難しい。

自在に操れる抗鬱音階がカギ！

〈N〉〈EX〉ともに、軌道を操れる飛び道具、抗鬱音階で遠距離から敵を狙い打ち、さらにケミカル愛情でけん制する戦法が強力！

Text：ハメコ。

抗鬱音階を操作せよ！

1対1、多人数対戦を問わず、レバー入力で軌道を操作できる抗鬱音階で遠距離からけん制していくのが強力。これを盾にすればケミカル愛情のリスクが減少する。〈N〉、〈EX〉では抗鬱音階の性能が大きく違うので、個別に解説していこう。

〈N〉の抗鬱音階は、通常の飛び道具のように前方に飛んでいき、高さのみをレバー入力で操作できる。飛んだ距離が長くなるにつれてヒット数がアップするので、多人数対戦ではなるべく遠くの敵を狙いたい。軌道変化はレバーを入れ続けるより、連続で入力した方が大きいことを利用すれば、敵の頭の上を通過させてから、狙いたい敵の頭上で軌道変更することも十分間に合うぞ。

〈EX〉の持つ抗鬱音階は、出しただけではイノの目の前で停滞するのみ。レバー入力で完全に操作できるので、狙いたい敵に対しほぼ確実に当てられるのだ。逆に、全く動かさなければ敵の接近を阻むバリアとしても使えるぞ。

〈EX〉であれば抗鬱音階を動かさないことで、バリアとして活用できる。敵の接近を阻みつつ……、

ケミカル愛情で横方向をけん制。もしダッシュなどで下を潜られても、抗鬱音階が守ってくれる。

狂言実行を活用した空中戦

空中突進技の狂言実行は、多様な局面で使っていける便利な技。使いこなせれば戦力アップ間違い無しだ。それでは、用途別に解説していこう。

●相手の対空技を避ける：不意に跳び込んで地上対空を誘い、HS版以外の狂言実行～ボタン押し続けで滞空して対空技を空振りさせつつ決める、というもの。上方向に長い対空技に対しては無力。

●移動手段として使う：角度の浅いS版を使って、敵の居ない場所、できれば画面端へと移動する、という使い方。特殊なダッシュのせいもあって移動手段に乏しい〈N〉にとっては特に重要だ。

●中段攻撃として使う：発生が早いので、ジャンプ直後に出せば中段攻撃として活用できる。普段はガードされても攻勢を維持できるダッシュ（ホバージャンプ）を使い、こちらはジャンプキャンセルから奇襲として使うといい。また、ジャンプ｛【S→K】｝×αから段数を変えてキャンセルすれば、ガード段を惑わすことができるぞ。

移動手段に乏しい〈N〉は特に、狂言実行を移動手段として使う必要がある。空中の高い位置から……、

画面端に向かって移動していこう。このとき、空中停滞を使うと、若干の時間を稼げる。

ダッシュ、ホバージャンプを使った接近戦

今作のフォルトレスは中段、下段を同時に防御できるため、〈N〉のダッシュ、〈EX〉のホバージャンプからのジャンプ攻撃と着地しゃがみKによる見切りにくい二択も、簡単に対処されてしまう。ただし、それは仕掛けるポイントが読まれていたときのみ。ダッシュ（ホバージャンプ）による攻めの強みはまさにそこで、ダッシュK→ダッシュKなど、連続して選択を仕掛けられるため、フォルトレスするタイミングをつかまれにくい。

相手にはフォルトレスし続ける、という選択もあるが、テンションゲージの有無で防御力が左右される今作でそれをするのはもはや自殺行為。余裕があれば攻めている敵のテンションゲージを確認し、量が多いようであればダッシュ（ホバージャンプ）～着地して通常投げを狙う、というのもいい。

フォルトレスで中段と下段を同時に防御できるようになったとはいえ、二択のタイミングを見切られなければ問題無い。

テンションゲージが多くたまっている相手は、フォルトレスに頼りがち。さらにガードキャンセルライン移動もあるので……、

ダッシュ（ホバージャンプ）から着地して投げを狙う。ジャマの入らない1対1では、特に投げが有効になってくるぞ。

チーム戦での立ち回り

チームバトルといえど普段と変わらず、抗鬱音階とケミカル愛情を使った遠距離戦が基本となる。特に、抗鬱音階をしっかり操作できれば、敵のみを攻撃でき、味方には攻めの糸口を与えられる。

また、空中での行動が主になるキャラとチームを組んだときは、下段の大木をさする手が強力。中下同時攻撃を狙いつつ、よろけを誘発できる。

下段でよろけ誘発技の大木をさする手を使いたい。ヒット時はよろけ誘発なので、味方が追撃を決めやすい。

COMBO —連続技—

コンボ	対応
①ダッシュ（〈EX〉はホバージャンプ）KorしゃがみK→【（近距離立ちS→）➡+P→立ちHS】Ⓙ▶ケミカル愛情 Ⓕ▶ 空中ダッシュHS Ⓒ▶ ケミカル愛情	N EX
②【近距離立ちS→足払い】Ⓒ▶ ライン飛ばし攻撃 Ⓙ▶ HS Ⓒ▶ ケミカル愛情	N EX
③ダッシュK Ⓒ▶ 限界フォルテッシモ→立ちHS Ⓙ▶ HS Ⓒ▶ ケミカル愛情	N EX
④狂言実行（HS以外）→【しゃがみP→立ちK】Ⓒ▶ ケミカル愛情	N EX
⑤ダスト～ホーミングジャンプ→HS→S→【S→K→S→K→S】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ケミカル愛情	N EX

①はガードを崩した後に決める連続技。➡+Pからの立ちHSはソルにのみ決まらない。遠距離立ちSⒸ▶ケミカル愛情を決めておこう。②は基底ダメージ補正がかかる技を省いた大ダメージ連続技。③は限界フォルテッシモからの追撃。ガードされていたら再度ダッシュから二択を迫ろう。④は狂言実行からの追撃。K、Sは当てる間合いが重要で、Pが近距離で決まれば【近距離立ちS→立ちHS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶ケミカル愛情も決まる。⑤はダストからの連続技。ダストを使う機会は少ないが、追撃を邪魔されにくいのが利点。

霊魂がためられません！ じゃあためるな！

ザッパ

ZAPPA

多人数対戦でまともに闘えるのは幽霊憑依時ぐらい。ほかの憑依は霊魂を稼ぐ手段と割り切り、幽霊が憑依したらじっくり手堅く闘おう。

対戦攻略

Text：パチ

憑依ごとの戦術を把握せよ

●無憑依：1対1の場合はダッシュしゃがみPから、ガトリングのしゃがみKと通常投げ、または中段のライン飛ばし攻撃と下段の足払いの二択でガードを崩そう。これに加え、こんにちは三匹のムカデ（以下ムカデ）での割り込みを狙うのが基本。ザッパはリーチが短く、多人数対戦での接近戦はリスクが高い。敵同士の混戦状態にムカデを当てるか、早めにムカデを出して悪霊を憑依させよう。

●犬憑依：1対1の場合はライン移動されただけで何もできなくなるので、犬攻撃（➡＋S・HS）を盾に攻めるだけ攻め、ライン移動で逃げられたらライン移動攻撃で追うこと。多人数対戦時は犬の近くで待機し、敵が攻撃を仕掛けてきたら犬攻撃（⬆＋D）、敵がほかの敵を固めていたら、ガード不能の犬攻撃（⬇＋D）で霊魂を稼いでおこう。

●剣憑依：1対1ではジャンプHSでのけん制を中心に、近づくと逝きますや痛そう、っていうか痛いでのけん制で霊魂を稼ぐ。守勢に回った際は、落ちといてくださいでの割り込みを重視する。剣憑依を続けるメリットは少なく、反撃を受けても憑依を消せるので、反撃分のダメージは必要経費と割り切って積極的に出すのが重要だ。

多人数対戦では、中距離から近づくと逝きますを振り回したり、敵同士の混戦状態に痛そう、っていうか痛い〜追加攻撃を出し切るのが有効だ。

●幽霊憑依：1対1では、遠距離立ちSやそのまま帰ってこないで下さいでのけん制で攻め込んでいく。敵が近付いてきたら後方ジャンプHSを盾にし、自由に攻め込ませないように。対空面がやや乏しいので、ジャンプPや空中投げを使ってカバーしたい。そのまま帰ってこないで下さいが当たった際は、アイテムに合わせて攻め込むといいぞ。

また、画面端に追い込んだら、昇りジャンプHS→着地後ガトリング Ⓙ▶ 昇りジャンプHS〜といった連係を組んで固めるのが効果的だ。

多人数対戦では防御重視で動き、最低でも幽霊を1〜2体はキープした状態で闘いたい。敵が同ライン上に居るならHSそのまま帰ってこないで下さいをたまに撃ち、近付かれたらジャンプHSで弾幕を張っておこう。大きなダメージは取れないものの、手堅い動きで地道にいくのが重要だ。

●ラオウ憑依：1対1では、遠距離立ちSや立ちHS、➡＋HSからダークネスアンセム〜追加攻撃に連係させて接近する。近付いたら、ダストとしゃがみSで二択を仕掛けたい。フォルトレスを使う敵には通常投げも交ぜよう。多人数対戦では、全員がザッパから逃げようとするはずなので、好き勝手に暴れていい。体力の多い敵から狙うほか、プレッシャーをかけるだけかけて、敵同士が闘うように仕向けてもいい。ただし、憑依が解けた直後は狙われやすいので、テンションゲージは温存しよう。

ライン移動攻撃はダウンを奪えるので、追い打ちに霊魂増加技を決めれば霊魂を稼げるぞ。

EXキャラの立ち回り：幽霊だけで闘おう

霊魂増加技の減少、増加数の減少のせいで、まともに霊魂をためられないため、開幕からいきなり厳しい闘いを強いられる。

まずはダッシュから強引にムカデを出し、最低でも霊魂を二つ稼ごう。ここまでの間に攻撃をくらい、幽霊が憑依できればもうけものだ。余裕があれば無憑依で四つまで霊魂を稼ぎ、Sご利用は計画的に「幽霊憑依」で幽霊を憑依させたいが、相手が手強いならPご利用は計画的に「剣憑依」で霊魂を稼ぎやすくしておこう。立ち回り自体は〈N〉と変わらないので、そちらを参照してほしい。

なお、〈EX〉のラオウ憑依時は、リーチが長くダウンを奪えるしゃがみHSでのけん制が強力。ダウンを奪ったり、ダークネスアンセム〜追加攻撃を盾にして接近できたなら、中段の➡＋HSとしゃがみSで敵のガードを崩しにかかろう。そのほかでは、ガトリング→ご利用は計画的に（憑依成功）→ダッシュ〜といった連係も強力。ご利用は計画的に成功時は硬直がかなり短いので、ダッシュ後に通常投げと打撃で二択を迫れるぞ。

ラオウ憑依時は、しゃがみHSのヒットを確認してナックルカイザーにつなげよう。

チーム戦での立ち回り

リーチが短いので、オトリ役になるのが基本。味方キャラが前衛向きならば、味方が敵に攻撃を決めたところに合わせて霊魂増加技を当てていく。普通にプレイしていれば最低でも1回はラオウを憑依できるが、2回は憑依させたいところ。かなり積極的に霊魂を稼がなければならないが、ザッパでチームを組む以上は意識しておきたい。

味方にそのまま帰ってこないで下さいをヒットさせ、画面上にアイテムをばらまく、といった連携を組むのも面白い。

COMBO —連続技—

連続技	N	EX
①（〈N〉無憑依、〈EX〉全憑依）ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓒ▶ こんにちは三匹のムカデ Ⓡ▶ ダッシュ立ちP Ⓒ▶ こんにちは三匹のムカデ Ⓡ▶ ダッシュ近距離立ちS Ⓒ▶ こんにちは三匹のムカデ	N	EX
②（〈N〉無憑依、〈EX〉全憑依）ライン飛ばし攻撃（Ⓒ▶ 前方ライン移動）→近距離立ちS Ⓒ▶ こんにちは三匹のムカデ	N	EX
③（幽霊憑依）｛ジャンプHS｝or｛しゃがみHS Ⓕ▶｝→【近距離立ちS（ジャンプ属性仕込み）→立ちHS】Ⓙ▶ ハイジャンプ【K→P→P→D】Ⓒ▶ HSそのまま帰ってこないで下さい	N	EX
④（ラオウ憑依）｛ダスト〜ホーミングジャンプ→2段ジャンプHS｝or｛ラストエドガイ Ⓡ▶｝→ダッシュ｛➡＋HS Ⓒ▶ ダークネスアンセム〜追加攻撃｝×n	N	
⑤（ラオウ憑依）｛➡＋HS（キャンセルしない）｝or｛しゃがみS｝or｛しゃがみHS Ⓒ▶｝→ナックルカイザー→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ▶ ラストエドガイ		EX

①は最初のムカデまでが基本連続技。テンションゲージは維持したいので、ロマキャンはしなくてもいい。

②はガード崩しからの連続技。近距離立ちS後は、各憑依状態なら霊魂増加技を出すといい。

③は幽霊憑依の連続技で、近距離立ちSを当てた際にレバーを一瞬上に入れて立ちHSを出すのがコツ。

④は〈N〉ラオウの最大ダメージ連続技。相手の落下に合わせてダッシュ➡＋HSを当てるのがポイントだ。⑤の➡＋HS後はキャンセルしなくてOK。しゃがみHSからヒットを確認してナックルカイザーにつなげたい。

トリッキーに闘え！
ブリジット BRIDGET

対戦攻略

YOYO配置からの必殺技を駆使すれば、空中で多彩な動きが可能なブリジット。攻めだけでなく逃げにも活用して、自由に動き回ろう！

Text：OYZ

ジャッグドロジャーがカギ！

多人数対戦では、とにかく安全に闘うことが重要。敵に近付いてYOYO配置、離れて安全な場所から各種YOYO技を出すヒット＆アウェイ戦法を取ろう。敵の中心でジャッグドロジャーやロジャーラッシュを出せば、回避されにくい攻めになる。

また、画面端など前方の敵に集中できる状況なら、目の前にジャッグドロジャーを出し、これを盾代わりにする。この状態で、リーチの長い➡＋S、遠距離立ちS、キックスタート マイ ハート～停止の火花部分でけん制するのが効果的だ。

空中連続技中は、背後から敵に狙われる場合が多い。そんなときは、空中連続技の最後、⬇＋S部分をキャンセルして、後方斜め下にYOYOを配置する。ローリング移動で目の前の敵から遠ざかりつつ、後ろは空中でジャッグドロジャーを出してフォローしておこう。

ライン移動攻撃後の読み合い

ライン移動攻撃は発生が早く、ガードされても若干不利な程度。ヒット時は連続技②を狙えるが、無理にキャンセルせず攻めの起点にするのもいい。その後下段を読んだら⬉＋P、上段を読んだら発生の早い遠距離立ちSや上半身無敵のある➡＋Pで対抗しよう。

ライン移動攻撃をガードさせてからの読み合いが熱い。ここで勝負だ！

EXキャラ・独自の有効連携

弱体化の目立つ〈EX〉だが、独自の有効な行動もあるので、二つほど紹介しよう。〈EX〉のYOYO関連必殺技は空中で出せるようになっており、〈N〉と違い、空中ダッシュ中など勢いが付いた状態で発動しても、ブリジットは必ず真下に落下する。落下中でも硬直が終われば攻撃は出せるので、いろいろな連携が組める（下連続写真参照）。

次は、敵をブリジットとジャッグドロジャーで挟む手。ジャッグドロジャー〈EX〉は、移動速度が速く、5ヒット技。挟んでから敵の攻撃をガードすれば、後ろからジャッグドロジャーがヒットしやすい。多段技なので、ダッシュから追撃が間に合うぞ。

キャラの頭の高さぐらいの高度で空中ダッシュし、敵の➡＋Pを誘う。敵の攻撃がギリギリ当たらないところで、空中必殺技のジャッグドロジャーorロジャーハグを出そう。ブリジットは真下に落下するので、敵の技のスキに足払いを決めて連続技に移行しよう。

俺とキルマシーンの注意点！

俺とキルマシーン〈EX〉の使い方は、〈N〉とほぼ同じ。敵の中心にYOYOを設置して発動するのが有効となる。ただし〈EX〉のこの技は、〈N〉とは違って発動時の無敵時間が全く無い。技の出かかりに攻撃をくらうと攻撃が発生しないまま、テンションゲージだけがムダに消費されてしまう。その点には注意しよう。

無敵時間が無い！ 〈EX〉の場合は、なるべく離れてから発動しよう。

チーム戦での立ち回り

ブリジットは前衛or後衛のどちらでもこなせる万能キャラ。前衛のときはリーチの長い遠距離立ちSを主軸にけん制し、対空の➡＋Pの準備をしておく。

後衛のときは、味方のすぐ後ろまで接近して、YOYOを敵の中心に配置。これだけでも敵の攻撃を制限できる上に、味方が連続技をくらった場合は、YOYO引き戻しで連続技をカットしやすい。

味方によって、前衛でも後衛でもこなせる万能キャラ。でも……、どちらかというと、後衛の方が得意かな？

COMBO ―連続技―

連続技	対応
①【立ちK→近距離立ちS（1段目）→足払い】Ⓒライン飛ばし攻撃 Ⓙ【P→S→⬇＋S】Ⓙ【S→⬇＋S】	N
②ライン移動攻撃 Ⓒ キックスタート マイ ハートorループ ザ ループ	N / EX
③（対空で）【➡＋P→➡＋S】Ⓙ【S→⬇＋S】Ⓙ【S→⬇＋S】	N
④【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒライン飛ばし攻撃 Ⓙ【P→S→K】Ⓙ【K→S】	EX
⑤メンテナンス中の喜劇→【➡＋P→➡＋S】Ⓙ【S→⬇＋S】	EX

①はライン飛ばし攻撃を組み込んだ連続技。テンションゲージが無くても、大ダメージを与えられる。足払いをなるべく近距離で当てるのがコツだ。②はライン移動攻撃からの連続技。キックスタート マイ ハートは、距離が遠いと連続技にならない場合があるので注意。

③は対空の連続技。後半の空中ガトリング部分を除けば、途中までは〈EX〉でも可能。④は〈EX〉の地上連続技。空中連続技部分は、安定させるなら【P→S→⬇＋S】だけにしよう。⑤はコマンド投げ後からの追撃。➡＋Pは省略可能。遅いとダウン復帰されるので注意。

ドリームチームで勝利をもぎ取れ！

チームバトル概論

ここでは本作のだいご味ともいえる、自分がチームを組んで闘う場合の立ち回り方や、基本的な連携を紹介しよう。

2VS.2 戦略編

まずは、チームを組んで闘うときに起こりうる、いろいろな状況について知っておこう。

チーム同士が闘う場合

チームで闘う場合は、一人で闘うときに比べて試合の流れを把握することが、より重要になってくる。しかし、味方との連携や、連続技のフォローを考えようとしても、ゲームに慣れるまでは難しい。まずは、ほかのプレイヤーが画面のどこに居るかを把握して、自分の行動を決めよう。

2対2では、状況の把握が最優先。今、自分が居るラインには、何人のプレイヤーが居るかを把握しよう。

チームバトルにおける3大状況とは？

●Point①　同一ラインで1対1の状況は比較的多い局面。この状況では、まず味方を信じて、正面の敵Aとの相性を考える。有利な組み合わせならばそのまま勝負を挑もう（図1）。敵Aは、自分との闘いを避け別ラインへ移動する（図2）か、敵Bと示し合わせてラインを入れ変わるだろう。

●Point②　敵Aがラインを放棄すると、別のラインでは一時的に味方一人・敵二人という不利な状況になるので、素早く味方のフォローに回ろう。ただし、敵Aがライン移動した後は、自チームに有利な状況を作れるようにしよう。有利な状況を作り出すためには、敵二人を挟み込んだり、味方の後衛に付くといった行動が挙げられる（図3）。特に、敵二人を味方と挟み込んだ場合は、一気に敵の体力を削るチャンスだ。ちなみに、敵の間に割り込むと、敵・自分・敵・味方となり、敵を挟み込んでいるものの、自分も挟まれた状況になるので注意しよう。

●Point③　一度2対2の状況になると、動けるスペースが少なく、乱戦になりがち。ここで役に立つのが、複数の敵に当たる覚醒必殺技。味方を巻き込んでもいいことを忘れないように。

Point①～②図解

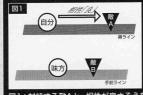
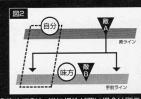
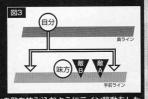



図1：対峙する敵Aと、相性が良さそうなら攻めてOK。逆に相性が悪い場合は別ラインの敵を挟み込むようにライン移動をしたい。敵を一度ダウンさせてからいい位置を取るか、味方とラインを入れ替わるといい。図2：自分が図中の場所（破線部）を確保すれば、敵は味方の背後に回りにくくなる。図3：ラインを移動し、2対2の状況になったら、真っ先に覚醒必殺技を思い出そう。

ジョイントソウル戦略

ソウルを意識した戦い方

チーム戦の場合、一人が脱落すると一気に勝敗が決してしまうため、ソウルの残りが一つになったときに、どちらが使うかが重要になる。

二人の残体力が少ない場合、より体力の少ない方がソウルを使おう。これはソウルを使わなかった方の体力が、その後の戦況を決めるからだ。つまり、ソウルを使って体力最大になったときに、相方が体力の多い方がいいのか、少ない方がいいのかという問題だ。答えは、体力の多い方。体力の多い方が残っていれば、より長い時間一緒に闘えるからだ。逆に、体力の少ない方が残っていたら、すぐに倒されてしまう可能性がある。

数的不利な状況を招かないために、より体力の多い方は、ひたすら敵から逃げよう。その後、体力の少ない方がソウルを使ったら、フォロー役へ回ろう。そうすれば、まだ逆転のチャンスはある。

一人が倒されて2対1の状況になったら、ほぼ勝ち目は無い。わざとダウンするという選択も視野に入れよう。

体力が少しでも多い方は、逃げて体力を温存するのが役目。味方がソウルを使ってから戦線復帰だ。

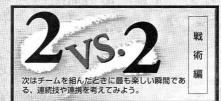
相棒の救出

連続技を決められている味方を救出できるのも、チームならでは。しかし空中連続技中の敵を攻撃するのは難しいため（気付いたときには上空に居る場合が多い）、機動力が低いキャラは連続技後にスキを見せた敵を狙おう。一方、地上で連続技を決められている味方には、複数の敵に当たる覚醒必殺技を出すのが有効だ。

味方が地上で連続技をくらっていたら、覚醒必殺技をブッ放して救出してあげよう。

連続技を決める際は、早めに空中連続技へ移行しよう。敵に阻止されにくくなるぞ。

2 VS. 2 戦術編

次はチームを組んだときに最も楽しい瞬間である、連続技や連携を考えてみよう。

驚異の連携を作る!!

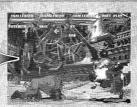
チームを組んだときに真っ先に考え付くのが、味方との連携や連続技。もちろん敵が二人の場合は途中で阻止されることもあるが、いくつかの有効なパターンを作り、それを意識して使っていけばどんどん進化させることができるはず。

2対2の闘いでこういった連携を成立させるには、一人の敵をダウンさせた瞬間、残った一人に対して狙おう。起点になる技や行動を、少しだけ味方と連携させるだけで十分有効だ。

サイクバーストを警戒せよ

味方と連続技を決めるときは、敵のサイクバーストに注意。二人で連続技を決めると、敵のバーストゲージがたまりやすく、すぐに使用可能になるからだ。敵のバーストゲージをためたくないのであれば、始動からフィニッシュまで一人に任せよう。

最後の1発だけ追撃するのは最悪。威力が低い上に、敵のバーストゲージがたまる。

A ガード不能を狙う

スレイヤー、ザッパ、ポチョムキン、ジョニー〈N〉、アクセルを使った場合は、味方に敵を固めてもらってガード不能技を出すのが強力だ。これらの技は攻撃発生が遅いものばかりだが、味方にしゃがみP連打などで長い間固めてもらえば十分に狙える。敵はテンションゲージかサイクバーストを使わない限り脱出できないため、連発すればするほど有効になるぞ。

B 中・下段を同時に狙う

中段と下段による同時攻撃で敵のガードを崩す連携は、どんなチーム構成でも狙える強力戦法。ただし、味方との息が合わないと、攻撃のタイミングがずれてガードされることもあるため、あらかじめ「この技orこのガトリングの後にダストを出す」というような打ち合わせをしておこう。フォルトレスで回避されることを前提に、しつこく使ってテンションゲージを消費させるのも狙いの一つだ。

C 投げから狙う

味方との連続技を頻繁に狙えるのは通常投げの後。試合の流れが止まるので、追撃のタイミングを取りやすいからだ。敵のサイクバーストは気になるところだが、味方の追撃する技の威力が高い場合は積極的に狙っていいだろう。また、自分の投げがダウン復帰不能なら、わざと追撃はせずに味方に起き攻めを任せるのも有効。どちらのキャラが優れた技と戦術を持っているかを検討してみよう。

2 VS. 1

2対1は二人側の圧勝と思いきや、注意しないとやられる可能性があるのがポイント。

ラウンド開始時

開幕は敵のテンションゲージがたまっているので覚醒必殺技が厄介だ。2回決められると、体力に大きく差を付けられるので注意しよう。また、チーム側は試合終了までにバーストゲージがほぼたまらない（1回も使えない）。敵に連続技を決められている場合、味方のフォローが重要になる。

2 VS.1のレギュレーション変化

- **チーム側**……バーストゲージが開始時はゼロ・増加量は通常の半分／味方の攻撃でもダメージを受ける（通常の1/4）／与えるダメージが0.9倍になる
- **一人側**……サイクバーストが、出した状況に関係無く黄色サイクバーストになる／ラウンド開始時からテンションゲージ＆テンションバランスがMAX／与えるダメージが1.1倍になる

お互いの役割を決める

チーム側は慎重に行動しないと、味方に攻撃が当たってしまい意外と後に響いてくる。よって、一人はガードに徹しつつ味方のフォローに回り、もう一人が攻撃・けん制役になるといい。

前衛＋後衛でポジション取りをしている場合は、前衛がガードしている限り一人側はダメージを与えにくく、後衛のけん制が強力な役目を果たす。一方、敵を二人で挟み込んだ場合は、敵と正面で向き合っている側がガード役になれば、背後から強力な攻めを展開できるだろう。

前衛がガードをして壁役になれば、後衛はけん制し放題。一人側はかなりきつい状況になるはずだ。

味方が投げられた後は勝負

味方が敵に投げられた場合や、演出の長い技をくらった場合、実はチーム側のチャンスになる。これらの技は試合の流れが一瞬止まるので状況を把握しやすく、攻撃を受けていない方は敵の技が終わった瞬間に攻められるからだ。この状況は起き攻めとほぼ同じで、打撃や投げの選択を迫れる。これが成功すれば、起き上がった味方との連続技で、一気にダメージを与えられるだろう。

ガードを固めていれば、投げ以外はあまり怖くはない。そして味方が投げられた瞬間に集中。

演出が終わった瞬間は起き攻めと同じ状況になるため、さまざまな選択を迫ることができる。

チームタイプ別戦術指南

大きく2種類に分けたチーム編成を元に、その狙いや各キャラの役割りを解説。また、チーム戦ならではの超絶連携も紹介。

タイプA

接近戦重視チーム

キャラ編成：接近戦タイプ＋接近戦タイプ

このチームの狙いは乱打戦！　至近距離からのし烈な攻撃や、素早い動きで敵チームを混乱させて、一気に大ダメージを奪う。相手が体勢を整える前にただきつぶせ！

どちらも近距離での闘いを好む打撃タイプ。接近戦は得意だが、遠距離戦は苦手というキャラ同士が組んだ場合、後衛は機能しない。この場合、相手を二人で挟み込んだ陣形を組むことが理想。

敵を挟み込むためには、背後に回り込む役と、正面から攻撃を仕掛ける役をしっかり分けよう。

これが接近戦重視チームの理想形。中央の敵を挟み込んでいるので攻めやすく、敵は守りにくい。

回り込みタイプ

右表にあるように、回り込みタイプのキャラは、相手を跳び越えるような必殺技、瞬間移動系の必殺技、高いジャンプ軌道、別ラインから回り込めるダッシュスピードなど、機動力に優れている。これらを駆使して、まずは多少体力を奪われても構わないので、縦横無尽に動き回ろう。そして、相手チームが混乱したら、敵の一人にマトを絞って挟み込むようなポジションを取ろう。

機動力を活かしての背後を取るのが最重要任務！

正攻法タイプ

正攻法タイプの立ち回りは、攻撃する状況or防御に徹する状況を正しく把握することが重要。

味方はスピードがあり、素早く動き回れるので、敵は攻撃を当てにくい。そのため、必ず敵二人から狙われる状況が発生する。こういうときは焦らず、ガードを固めてやり過ごそう。逆に、敵の前衛と1対1ので接近戦になったら、強気に攻め込むのも有効な戦法だ。持ち味を活かそう。

味方が敵の背後に回り込むまで、ひたすらガード！

対応キャラ&有効技

タイプ	キャラ名	オススメ技（行動）
回り込みタイプ	ソル	ダッシュヴォルカニックヴァイパー
		（後ろ向き）ライオットスタンプ
	ミリア	空中ダッシュ2回
		高速落下
	チップ	空中αブレード
		3段ジャンプ
		殺式転移
	紗夢	空中ダッシュ
		龍刃〈N〉
		空中ダッシュ逆鱗〈N〉
	闇慈	ダッシュ2段ジャンプ
	スレイヤー	空中ダッシュフットルース ジャーニー
		ダッシュ2段ジャンプ〈EX〉
正攻法タイプ	ソル	ガンフレイム〈N〉
		ヴォルカニックヴァイパー
	ポチョムキン	ヒートナックル
		F.D.B.
		スライドヘッド
		メガフィスト（前方・後方）
	梅喧	空中畳替し
		妖刺陣〈N〉
		裂羅〈N〉
	ジョニー	遠距離立ちS
		ミストファイナー（上段）〈N〉
		ミストファイナー（中段）〈N〉
		空中ディバインブレイド

タイプB

バランス重視チーム

キャラ編成：近距離戦＋遠距離戦

近距離戦の得意なキャラが前衛を、遠距離戦の得意なキャラが後衛を担当。キャラごとの長所を活かし、無理なポジション取りも必要無い。

このチームは、前衛キャラが接近戦を挑みつつ、後衛キャラがフォローするといったスタイル。敵チーム、味方チームが、画面両端に分かれている状況が一番力を発揮できる。

前衛タイプは、地上からの攻めが強いタイプ、後衛タイプは、飛び道具があるキャラが理想だ。

これがバランス重視チームの理想陣形。後衛キャラは、味方に当てること無く敵を攻撃できる。

前衛タイプ

前衛タイプは、必然的に敵の前衛とぶつかることが多い。敵後衛による邪魔も考えると、ガードさせる連係よりも、直接防御を崩す攻撃が理想。ダッシュからの投げや、中段攻撃、ヒット時にロックする技などが有効だ。また、敵を跳び越えるような攻撃も効果的。敵の前衛と後衛の間に落ちれば、敵同士で同士討ちになるケースが多く、そこを後衛の味方が攻撃しやすいのだ。

敵の間に入り込むと、同士討ちが誘えることも。

後衛タイプ

後衛タイプの最も大切な役目は、敵に味方を跳び越えさせないことだ。そうすれば、敵と味方が左右に分かれた陣形が崩れない。対空防御をしっかりして、敵に挟み込まれる状況を阻止しよう。

二つ目の役割は、前衛キャラのフォローだ。自分の飛び道具の性質を考慮し、味方に当たらないように敵をけん制していこう。後方から敵の攻撃を邪魔できる位置をキープするのも重要だ。

後衛キャラは、いつでも味方を援護できるように！

対応キャラ&有効技

タイプ	キャラ名	オススメ技（行動）
前衛タイプ	ソル	ガンフレイム〈N〉
		ヴォルカニックヴァイパー〈N〉
	ポチョムキン	ガード
		ポチョムキンバスター
		ヒートナックル
	ファウスト	しゃがみガード
		足払い
	ジョニー	ガード
		低空燕穿牙
	スレイヤー	マッパハンチ
		ダッシュ血を吸う宇宙
	ザッパ	ダッシュ
		ダッシュこんにちは三匹のムカデ
後衛タイプ	カイ	ジャンプD
		HS空中スタンエッジ
	メイ	拍手で迎えてください〈N〉
		後ろ向きグレート山田アタック〈N〉
	エディ	HSインヴァイトヘル
		分身攻撃
	アクセル	ジャンプS
	ヴェノム	空中ボール生成→ジャンプP打ち出し
		オブジェクトボール〈EX〉
	テスタメント	Sエグゼビースト
		➡＋HS
	ディズィー	木の実をとる時に使ってたんです〈N〉
		魚を捕る時に使ってたんです〈N〉

オススメ連携紹介

●コンセプト：姿勢の低さを利用せよ

しゃがみ状態の姿勢が低いファウストを前衛にすれば、後衛のイノが自由に飛び道具を撃てるのが魅力。地上でのケミカル愛情と、ファウストのダッシュを組み合わせれば、時間差攻撃も可能だ。

このように、姿勢の低いキャラと飛び道具を持っているキャラの組み合わせは、前衛ならザッパ、後衛はカイやヴェノムでも成立する。

イノが後方からケミカル愛情を出すと同時に、ファウストはダッシュする。飛び道具をけん制技にして、一気に近付いて勝負をかけよう。

●コンセプト：高速移動でフォロー

両者の機動力が非常に高く、敵チームに狙いを定められにくい上に、遠くに居る味方のフォローもしやすい。また、味方が連続技を決められていても、すぐに助けに行ける。敵一人に対して二人掛かりで攻撃できる状況に持ち込みやすいことも見逃せない。

ただし、両者とも防御力が低く、1回の攻撃が致命傷になりかねない。いかに敵の攻撃を避けるかが課題。

機動力の高いキャラ同士がチームを組めば、敵の空中連続技をすぐに邪魔できる。普段から味方の動きに気を配りつつ、動き回ることが重要！

●コンセプト：ガード不能を狙え！

敵を挟み込んでダウンさせたら、ジョニー〈N〉がバッカスサイをダウン中の相手に当て、ジョニー〈EX〉がミストファイナーを用意。すかさず、ジョニー〈N〉が味方のジョニー〈EX〉に向かって、ディバインブレイド〜追加攻撃を仕掛ける。これを構えた直後に当て身すれば、敵の起き上がりにガード不能のミストファイナーが重なるのだ。この後は空中連続技を決めよう。

紹介したのは二人によるセットプレー。狙える状況は少ないが、決まれば起き上がりにガード不能かつ、ヒット後に追撃可能なミストファイナーが重ねられる。

●コンセプト：味方飛び道具を利用

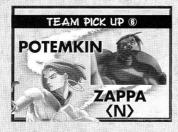
前衛にポチョムキン、後衛にカイという布陣が基本。カイはS空中スタンエッジをワザとポチョムキンに当たる角度で撃つ。そして、これをF.D.B.で跳ね返したらこの連携の完成。跳ね返した飛び道具は、しっかり前方に飛び、弾速は遅いので攻めの起点にしやすい。

ほかにも、後衛はミリア（シークレットガーデン）や梅喧（空中畳替し）でも成立する。

F.D.B.は味方の攻撃も跳ね返せるのがポイント。F.D.B.で跳ね返した飛び道具は相殺されないので強力だ。どんどん量産するのもアリ。

●コンセプト：敵一人に集中攻撃！

EXキャラの梅喧は、覚醒必殺技の縛が通常の打撃技になっているため、連続技にも組み込めるようになっている。敵一人に対して、連続技の締めに防御力が下がる縛・鳳を決め、爆発力のあるソルと二人で集中攻撃！　一気に大ダメージを与えられるので狙う価値はあるぞ。特に機動力の低い敵は逃げる回ることが難しいはずだ。積極的に狙っていこう。

連続技から縛が決められるので、狙った敵に当てやすい。防御力の下がる縛・鳳を決めた後は、光っている敵に連続技を決めれば大ダメージGET！

●コンセプト：霊魂稼ぎまくり

前衛にザッパ、後衛にポチョムキンとポジションを取ってセットプレーを仕掛けよう。ポチョムキンが後方からスライドヘッドを仕掛ける。これをザッパは下半身無敵の立ちKで回避して、スライドヘッドを敵の前衛に当てる。敵は長い時間ダウンしているので、ザッパがダッシュで近付き、ダウン状態の相手にこんにちは三匹のムカデを決めよう。すぐに霊魂がたまるぞ。

ザッパは立ちKでスライドヘッドをかわせる上に、ダウン追い打ちなら、こんにちは三匹のムカデを当てやすいのがポイント。これですぐラオウを憑依できる。

対CPU戦
vs. CPU BATTLE

本作ならではの基本システムと、CPU戦を勝ち抜くための方法をご紹介！　AW-NETを利用していればAWポイントもたまってうれしい限り。一人でやるもよし、仲間と楽しむのもよしのCPU戦を遊び尽くせ!!

CPU戦の基本システム

本作におけるCPU戦は、決められた体力でどこまで勝ち抜けるかという、いわゆる「サバイバルモード」になっている。

対戦相手となるCPUだが、通常は一人or一人&一人、乱入時は二人組で登場し、サバイバルレベルの下二桁が99になるとレオパルドンが出現する。ちなみにレオパルドンを倒した後はスタッフロールが流れ、オールクリアーとなる。

ソウルの数は、一人で挑戦した場合は1個、二人でならば2個を共有して使用する。ソウルが増えることは無いので慎重に闘おう。

次に、体力についてだが、サバイバルといっても全く回復しないということは無く、いくつかの条件を満たすことによって回復する。詳しい条件については「体力回復条件」を参照のこと。

■CPU戦におけるAWポイント獲得量

対応行動	獲得AWポイント
ゲームスタート	+10
サバイバルレベル10上昇	+1（最大+5）
オールクリアー達成	+5
コンティニュー時	+10

乱入CPUキャラはサバイバルレベル20から登場。以降サバイバルレベルが10上がるごとに乱入してくる。

最初のレオパルドンはレベル99で登場。一筋縄ではいかない強敵だ。レオパルドン攻略は153ページへGO!

体力回復条件

CPU戦を勝ち抜いていくには、常に体力の回復に気を付けておこう。なぜなら試合に勝っても、受けたダメージよりも回復量が少なければ、すぐにソウルの消費やゲームオーバーにつながってしまうからだ。なるべくダメージを受けないように闘うのはもちろんだが、回復条件をしっかりと把握し、回復量を多くしていくのがCPU戦の大きなポイントだ。

体力、簡単にいうとCPUにダメージを与えたときと、CPUに勝利したときに回復する（回復量は右表❶❷を参照）ようになっている。

また、勝利時の回復量は現在のサバイバルレベル・残りタイム・倒したCPUキャラによって変化することを覚えておこう。

❶CPU戦勝利時の回復量

勝ち方	通常時	乱入CPU
K.O.勝ち	40	210
判定勝ち	20	140
残りタイムによるボーナス		
100×残りタイム÷1ラウンドでのバトルタイム		

❷ダメージを与えたときの体力回復量

サバイバルレベル	回復量（1ヒットごとに加算）
10未満	ダメージ×0.05
10～19	ダメージ×0.07
20～29	ダメージ×0.09
30～39	ダメージ×0.11
40～49	ダメージ×0.13
50～59	ダメージ×0.19
60～69	ダメージ×0.23
70～79	ダメージ×0.27
80～89	ダメージ×0.31
90以上	ダメージ×0.35

サバイバルレベル

サバイバルレベルとは、CPU戦におけるCPUキャラが持つ強さのバロメーターのようなもの。当然サバイバルレベルが上がれば、登場するCPUも強くなるというわけだ。

サバイバルレベルは、各レベルに設定されているレベルアップに必要な経験値（表❶参照）を得ることで上がっていく。その経験値には勝利の仕方・与えたダメージ・倒したCPUなどによって、さまざまなボーナスが付与される。詳しい経験値の獲得条件は表❷参照のこと。

AW-NETを利用していない場合はサバイバルレベル100が上限だが、AW-NETを利用して「開始サバイバルレベル」を購入すれば、それ以上のレベルを遊べるようになる。

❶サバイバルレベルレベルアップに必要な経験値

サバイバルレベル	レベルアップに必要な経験値
20未満	現在のレベル×10+150
20～49	現在のレベル+340
50～69	現在のレベル+370+現在のレベル÷2
70～	現在のレベル×2+400

❷各種ボーナスによる獲得経験値

各種ボーナス	獲得経験値（小数点以下切り捨て）
勝利時ボーナス	
覚醒必殺技フィニッシュ	現在のレベル+100
パーフェクト勝利	現在のレベル+200
CPUの種類によるボーナス	
通常CPU	ダメージ×1
乱入CPU	ダメージ×2
ヒット数ボーナス※1	
1～49	現在のヒット数
50～	50
与えたダメージによるボーナス	
全ダメージ	ダメージ×4÷5
サバイバルレベルによるボーナス※1	
全レベル	現在のレベル÷10

※1：1ヒットごとに加算

階級持ちCPU乱入条件

AW-NETを利用してCPU戦をプレイしていると、ごくたまに階級を持ったCPUが乱入してくることがある。もちろんレア階級を持ったCPUも登場するぞ。

乱入してくる条件は以下の通りだ。

・レア階級に分岐後の各階級において、上位階級プレイヤーとの対人戦or上位階級CPU戦に1回勝利する

上記の条件を満たせば、CPU戦1プレイ中1回、最初の試合で乱入が行なわれる。「階級持ちCPU」と対戦するには、まずプレイヤーがレア階級ルートに進んでいる必要がある（レア階級への分岐条件は7ページを参照）。

ちなみに「階級持ちCPU」だからといって、特別な強さを持っているわけではない。あくまでサバイバルレベルに応じた強さなのだ。

体力ゲージの上に階級アイコンと「SP MATCH」が表示されていたら「階級持ちCPU」が乱入している証拠なのだ。

階級持ちCPUはチームを組んで乱入してくる……というと、いかにも強そうな感じがするけど、実際はサバイバルレベルに応じた強さなのだ。

SLASH! CPU

CPUが一人の場合

プレイヤーが二人の場合は、両側から挟み込んで下段攻撃と中段攻撃を同時に繰り出すことで簡単に倒せる。しかしプレイヤーが一人の場合は、CPUの特性を踏まえた上で行動する必要があるのだ。

本作におけるCPUの特性として「プレイヤーが別ラインに居るとライン移動orライン移動攻撃で追ってくる」というものがある。このときプレイヤーが空中に居るとライン移動攻撃をせず、ライン移動しかしてこないのだ。この特性を利用すれば、CPUをパターンにはめることができる。

その方法だが、まずダウンを奪うことから始まる。ダウンを奪ったら、即座に別ラインに移動し、CPUが起き上がった直後に着地するようなタイミングでジャンプしよう。CPUは起き上がってすぐにライン移動するので、終わり際に発生の早い技や通常投げを重ね、再びダウンを奪う。後はこの繰り返しだ。ただし、最初にダウンさせた際に間合いが離れていると、ライン移動に技を重ねにくいので注意しよう。

CPUが二人の場合

プレイヤー側が二人であれば、左記にしたパターンをそれぞれが画面両端に分かれて繰り返せば倒せる。このパターンに持ち込むには、開始直後にそれぞれが向かい側の画面端まで素早く移動し、近付いたCPUを画面端に向かって投げるというのがお薦め。もし味方一人にCPUが二人とも向かってきたら、画面端を取られないように後方ジャンプ～空中ガードしつつ、ガードを固め味方の援護を待とう。その際は、フォルトレスのために黄色サイクバーストを当てるのもお薦めだ。

問題はプレイヤーが一人の場合だ。CPU二人に挟まれると、中・下段同時攻撃によりすぐにガードを崩されてしまうので、安定して倒すことは難しい。そういった状況を回避するには、開幕から黄色サイクバーストを当てて、フォルトレスを長く使えるようにしておく必要がある。その後は挟まれないように画面端に移動し、後方ジャンプ～空中ガードやフォルトレスを駆使して猛攻に耐えよう。するとCPUの同士討ちによって、片方がダウンしたり浮いたりする。そこにジャンプキャンセルできる技を当てダメージを与えつつ、後方2段ジャンプ～空中ガードで防御行動に移行しよう。ただし、フォルトレスを使い過ぎるとテンションゲージがすぐに無くなってしまう。CPUの攻撃には積極的に直前ガードを狙おう。

CPUに画面端を取られた場合は、ガードキャンセルライン移動などですぐに別ラインに移動して、画面端を確保しよう。

ちなみに、CPU二人がチームを組んでいない場合は、共倒れを狙って逃げ回るのも有効な戦法。この戦法を取る場合は、いざというときのためにサイクバーストを温存しておこう。

ソルなら画面端で、投げ→ライン移動→少し前進→垂直ジャンプ→着地後に投げ……という具合だ。うまくタイミングを合わせて完全勝利を狙おう。

SLASH! LEOPALDON

レオパルドン戦の基本戦術

レオパルドンは口の中に居る犬（?）と本体以外の場所への攻撃は無効化されてしまうため、ダメージを与えるためには攻撃判定が高い位置にある技を使う必要がある。必殺技を使ってもいいのだがスキを無くすためにロマキャンを併用しなければならないため、あまりお薦めできない。それよりも、ほとんどのキャラで実行できる、ダッシュ昇りジャンプ攻撃からジャンプキャンセル対応技まで空中ガトリングでつないで、後方2段ジャンプで離れるという連係をお薦めする。チームを組んでいるのならば、別々のラインから前述の連係を交互に行なうことでレオパルドンに攻撃する間を与えずに闘える。ただし、注意するべきはできるだけ連続ヒットするガトリングルートを選択するということ。簡単なように思えるが、少しでも攻撃判定が大きかったりすると弱点以外に当たってしまい、そこに割り込まれる可能性があるため危険なのだ。使っているキャラのジャンプの高さや、攻撃判定を考えてガトリングルートを選択しよう。

基本戦術に当てはまらないキャラ

メイ

メイの空中ガトリングはレオパルドン相手には連続ヒットしないので、ジャンプS⊙後方2段ジャンプが基本。レオパルドンが画面端に居るならグレート山田アタックを狙ってみよう。

ジョニー〈N〉

ダッシュ距離が短い上に、とっさに昇りジャンプからの連続技が狙えないため、中間距離からジャンプS⊙後方2段ジャンプが基本になる。パートナーのフォローが期待できるなら燕穿牙も有効だ。

ポチョムキン

とにかく接近するしか、ダメージを与える手段が無いので苦しい。少しずつでも接近し、ジャンプ【S→HS】を決めよう。〈EX〉なら、ここから空中ガイガンティックブリッドまでヒットするぞ。

イノ〈N〉

ダッシュの性質上接近が難しいので、遠距離からのケミカル愛情や抗鬱音階による散発的な攻撃を余儀無くされる。うまく接近できたら、ジャンプS→限界フォルテッシモを狙ってみよう。

こいつらで倒せ！　三人のレオパルドンキラー!!

たった一人でもレオパルドンに圧勝できるキャラと、その連係を紹介。

Ⅰ：闇慈／昇りジャンプ【P→S→P→P→S】⊙【P→P→S→P→S】
Ⅱ：紗夢〈EX〉／昇りジャンプ【S→P→S→HS→S】⊙（垂直ジャンプ）【K→S→HS】
Ⅲ：エディ／しゃがみHS→ブレイク・ザ・ロウ

ⅠとⅡは昇りジャンプ攻撃から二段ジャンプを経由して着地直前まで連続ヒットする連続技。Ⅲは単純だがリスクが少ない連係だ。

鵙の世界を音楽から見る

SOUND OF ISUKA

ギルティギアの世界観を、より一層増幅させるモノ……それがサウンドだ。ここでは、ギルティシリーズはもとより、『鵙』のサウンドにも大きくかかわっている鈴木氏と石渡氏に語ってもらった。

鈴木高雄
PS版からシリーズに参加するサウンドプロデューサー。本作でも同様に、音楽活動全体の管理進行を統括。

――今作での音楽的なコンセプトはどのようなものなのでしょうか？

鈴木　ギルティシリーズは、一環してヘヴィーでスピード感のあるギターサウンドにこだわりを持って制作しています。前作と比べ、キャラクターのサウンドではないので、楽曲に対していかに個性を付けるかという点に気を使いました。

――本作の楽曲制作メンバーについて、携わった経緯なども合わせて教えてください。特に石渡さん以外のお二人は、どういった方なのでしょうか？

鈴木　楽曲アレンジとギターは草野よしひろさんと大内哲也さんにお願いしました。草野さんとは何度かほかのプロジェクトのアレンジやギターでレコーディングに参加してもらっており、彼の奏でるギターサウンドはギルティギアの世界感に合うなと前から思っていたので決めました。今回は、ギターの音色というか石渡さんの言うジャキジャキ感にこだわりたかったので、二人のギタリストにアレンジをお願いし、自らもギターを弾いてもらいました。前の質問でも答えていますが、楽曲に個性を付けるという意味で二人のギタリストに参加してもらっています。

――特にお気に入りの楽曲はありますか？

鈴木　どの曲が好きというのは難しいですが、レコーディング中にアジアンといわれてた曲「Drumhead Pulsation」のステージ画がとても日本ぽかったし、石渡さんからもらったMIDIデータにも和太鼓の音色が入っていたので、イントロ部分にお祭りの雰囲気のSEを入れて日本ぽくしたところが気に入っています。

――今後、ギルティサウンドの展開はあるのでしょうか？（ライブやCDといった展開）また、ギルティシリーズのサウンドは今後どのようになっていく（していきたい）とお考えですか？

鈴木　現在サントラとは別企画で、『GGXX』のボーカルアルバムをレコーディング中です。全くタイプの違うロサンゼルスのロックボーカリストを三人起用しました。そのパワフルなボーカルは、ギルティサウンドにとてもマッチしています。また、オージーというバンドのリーダー・プロデューサーをしている、ジェイゴードンがミックスをやってくれました。そのアルバムが「GGXX in LA ボーカルエディション」と題してティームエンタテインメントから2004年5月19日に発売されます。後、機会があればまたドラマCDを作りたいと思っています。今までのドラマでスポットの当たっていないキャラクターをメインにして、ギルティファンの皆さんが知りたがっている内容の濃いストーリーをやってみたいですね。

――それでは、ユーザーに対して一言お願い致します。

鈴木　ギルティの音楽は常に進化しています。ゲーム音楽という枠を超え、1枚のCDアルバムとして大変クオリティの高い作品に仕上がっています。今後はギルティファンの方はもちろん、ロックファンの方も楽しめるヘヴィーでスピード感のあるサウンドを作り続けていきたいと思っていますので、今後ともギルティギアをよろしくお願いします。

石渡太輔
『#RELOAD』までゼネラルディレクターを努めるGGXシリーズの生みの親。本作ではコンポーザーとして参加している。

――制作された楽曲に関して教えてください。どういった経緯で作曲することになったのでしょうか？

石渡　製作した楽曲は、各ステージの戦闘中のBGMすべてと、オープニングとエンディングスタッフロールです。作曲の経緯に関しては、シリーズの一番最初になる家庭用機から手がけておりまして、当時から格闘ゲームにおけるBGMに対する形の提示をしたいと思っていました。

――楽曲制作をする際に、作品に対してどんなイメージを持って制作されていたのでしょうか？

石渡　まずステージの絵から受けるイメージ、そこで闘うキャラクターのイメージ、それらを自分なりに総合した上で、僕の目指している格闘ゲームに映える音楽というものののイメージを当てはめていき、トライ&エラーを繰り返すといった感じです。

――楽曲に関して、特に満足しているものや苦労したもの、思い入れの強いものなどがありましたら教えてください。

石渡　苦労したことはたくさんありました。まず、『鵙』は今までのシリーズと異なって、各キャラクターのテーマ音楽ではなく、ステージの音楽として作曲する必要があったので、背景の雰囲気を助長させつつ、前作までのキャラクターテーマとできる限りかぶらないようにすることが大きな課題でした。後は、シリーズが異なっているということが聞いた雰囲気で分かればいいなと思って、意識的にコード感みたいなモノを強調したくていろいろ試してみました。結果としてはアレンジャーさんに多大な迷惑をおかけすることになりましたが……。自分で結構気に入っている曲は、「The Cat Attached To The Rust」と「Home Sweet Grave」です。

――特にインスパイアされたものはありましたか？

石渡　特にありませんとも言えますし、聞いたものすべてとも言えます。テクノの雰囲気とか出したくて、四つ打ちドラムを入れてみたり、小ざかしいことも織り交ぜましたが、お恥ずかしい……。

――いつも作曲の際は、どのような環境で作られるのでしょうか？

石渡　ギターをつま弾きながらDTMで行なっており、主にソフトウェアMIDIで作ってます。問題は、自分が弾けないモノを「プロの方なら弾けるに違いない」と無茶なことをしてしまうことですね。

――それでは最後に、ユーザーに対して一言お願い致します。

石渡　今回は音楽しかやりませんでしたが、こうやって自分が音楽にかかわっていけるのも、ギルティの世界を応援していただいている皆さんのおかげです。本当にありがとうございます。心から感謝すると共に、以後精進するスタッフと作品ともども、今後ともよろしくお願いいたします。

GUILTY GEAR 鵙 ORIGINAL SOUND TRACK
2004／4／21 ON SALE！
価格：2,940円（TAX IN）
商品番号：KDSD-00036

1. The GOD bites own lip in chagrin
2. Sheep Will Sleep (,if you become fatigued)
3. Exceptional Routine Work
4. Drunkard Does Make Wise Remarks
5. Riches In Me
6. Drumhead Pulsation
7. Home Sweet Grave
8. The Irony Of Chaste
9. Lady Fascination
10. Push A Bush
11. Kill DOG As A Sacrifice To DOG
12. The Cat Attached To The Rust
13. Hunt A Soul
14. Confrontation
15. Might Is Right But Tight
16. Calculating King
17. Lost My Holdings
18. Peep
19. Hurry Somebody Up
20. The fellow (who makes it bored is killed)

chapter V

MATERIALS

設定資料集

全キャラクターの追加動作の画面設定画＆最終ボスレオパルドンの設定画を一挙公開！　それぞれのキャラに新たに追加された原画を見ながら、そこに表現されたキャラクターたちの個性を感じてほしい。

AXL LOW
アクセル＝ロウ
鎖鎌の動きが特徴的なアクセル。鎖のたるみ具合・鎌部分のゆがみに、その動きのベクトルが表現されている。
■ライン移動攻撃
■背後攻撃
■ライン飛ばし攻撃
■ライン移動攻撃
■ライン飛ばし攻撃
■ライン移動攻撃
■ライン移動
■背後攻撃
■覚醒必殺技
■覚醒必殺技
■ライン移動攻撃
SLAYER
スレイヤー
すべての動きに「過剰さ」を感じさせるスレイヤー。人の規範を超えた動きが、「体の伸び」や「布の動き」に表現されている。
DIZZY
ディズィー
「意図しない動きが攻撃につながる」というのは、実は小悪魔的存在なのか？それとも、ウンディーネとネクロの防衛本能？
■背後攻撃
■背後攻撃
■ライン移動
■背後攻撃
■ライン移動攻撃
■ライン移動攻撃
■ライン移動
■背後攻撃
■ライン移動攻撃
TESTAMENT
テスタメント
大鎌を回転させる攻撃が増えたテスタメント。鎌を軽々と使いこなす動きに、ギアである片鱗がうかがえる。

CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

「ライン飛ばし攻撃」の刀の軌跡の描き方に、「ニンジャ」としての一瞬のうちの斬り込みが表現されている。

JAM KURADOBERI

蔵土縁 紗夢

はちきれそうな全身の動きが特徴の紗夢。丸く束ねた髪の流れにも、アニメーターの動きの工夫がうかがえる。

BAIKEN

梅喧

同じ和風の動きでも、闇慈より力強さを感じさせる梅喧。太鼓をたたく手つきと顔の表情にも、強い気合いが感じられる。

ANJI MITO

御津 闇慈

扇子の動きがポイントになる闇慈。着物の袖の動き・流れ方にも、舞を踊るような優雅な動きが表現されている。

ミリア＝レイジ

ファンタジー風な攻撃が増えたミリア。背後攻撃の髪の弓につながるデザインに、工夫が感じられる。

■背後攻撃

■ライン移動攻撃

■ライン移動攻撃

■ライン移動

■ライン飛ばし攻撃

■ライン移動

■背後攻撃

■ライン移動攻撃

■ライン移動攻撃

■ライン飛ばし攻撃

EDDIE

エディ

ミリアよりも、ダークなファンタジー世界とクロスオーバーするエディ。鹿の骸骨による攻撃は、なかなか衝撃的だ。

POTEMKIN

ポチョムキン

背後攻撃の指が「しっぺ」の形なのが面白いポチョムキン。軽い攻撃でも、相当な重みを感じさせる。

■背後攻撃

■ライン移動攻撃

■ライン移動

■ライン移動

■背後攻撃

■ライン飛ばし攻撃

■ライン移動攻撃

■ライン移動攻撃

VENOM

ヴェノム

キューさばきが動きの核となるヴェノム。ライン飛ばし攻撃などは、なかなか凝った動きを見せてくれる。

BRIDGET
ブリジット

表情・しぐさに、担当アニメーターのとてつもない気合いを感じるブリジット。その動きも、「少女らしさ」全開だ。

I-NO
イノ

ギターの動きがポイントとなるイノ。軽々と担ぐ腕っぷしから、彼女もやはりファイターであることが分かる。

FAUST
ファウスト

ザッパに比べ、より攻撃の「愉快さ」を感じさせるファウスト。鳩時計（？）がかわいい。

ZAPPA
ザッパ

生理的嫌悪感をもよおさせる、ザッパの攻撃。背後攻撃のおぞましさなどは、非常に凝ったデザインといえる。

LEOPALDON

レオパルドン

犬とソーサラーによって操られるレオパルドン。上あごを大きく開け、中が見え続けるデザインが斬新だ。

全キャラ技データ集

ARTS DATA LIST

表の見方

❶技の名称。近距離技は「近」、遠距離技は「遠」、デッドアングルアタックは「DAA」と略している。なお、ノーマルキャラとEXキャラで同じ名前の技を持っている場合は、技名に〈N〉とあるものはノーマルキャラのデータ、〈EX〉とあるものはEXキャラのデータ、無いものは共通のデータ、となっている。

❷与えるダメージの基本値。状況や相手キャラによって補正を受ける。

❸テンションゲージ増加量の基本値。通常技は相手に当てたときのみ増加するため、その数値を表記(投げ・空中投げのみ表記は必殺技に準拠)。必殺技や覚醒必殺技は、「出したときの増加量/当てたときの増加量」と表記している。当てたときの増加量は、相手に1発当たるごとに増加する。また、いずれも状況によって補正を受ける。

❹攻撃レベル。1~5の5段階があり、この数値が高いほど、当てたときの相手ののけぞり時間やガード硬直時間、離れる距離などが長くなる。

❺その技を防ぐことができる防御方法。「立」は立ちガード、「屈」はしゃがみガード、「空」は空中ガード、「空F」は空中フォルトレスを表し、記載されているもので防御できる。なお、「空」とあるものは空中フォルトレスも可能だ。

❷~❺の補足
ノーマルキャラとEXキャラで、通常技の「ダメージ・ゲージ増加量・攻撃レベル・キャンセルのタイプ」が異なる技がある。その場合、EXキャラのデータを〈〉で囲んで併記している。(ソルのドラゴンインストール中の通常技データは[ ]で併記)。

❻可能なキャンセルのタイプ。「C」はキャンセル、「J」はジャンプキャンセル、「R」はロマキャン、「F」はフォースロマキャンが可能なことを表している。

❼欄外に備考があることを示す表記。備考中の「ガードバランス減少値」は、ヒットさせた際に減少する相手のガードバランスを表す。表記されていない技のガードバランス減少値は攻撃レベルに応じており、攻撃レベル1=8、攻撃レベル2=7、攻撃レベル3以上=6となっている。また、「基底ダメージ補正」は、その技から連続ヒットさせた攻撃に掛かるダメージ補正を表す。「(初段)」とあるものは連続技の1ヒット目に決めた場合のみ、「(無条件)」とあるものは、決めた状況に関係無く適用される。

	1 技名	2 攻撃力	3 ゲージ	4 レベル	5 ガード	6 キャンセル	7 備考
立ち	P	8	12	1	立/屈/空F	CJR	
立ち	K	12	12	1	屈/空F	CJR	※1
立ち	近S	28〈22〉	32	5	立/屈/空F	CJR	

SOL BADGUY ソル=バッドガイ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	10[12]	12[0]	1	立/屈/空F	CJR[CR]	※1
立ち	K	14×2〈14〉	22[0]	2[1]	立/屈/空F	CJR[CR]	
立ち	近S	30[28]	22[0]	3	立/屈/空F	CJR	
立ち	遠S	30[28]	22[0]	3	立/屈/空F	CR	
立ち	HS	40[44]	32[0]	5	立/屈/空F	CJR	
しゃがみ	P	8	12[0]	1	立/屈/空F	CR	※1
しゃがみ	K	12[14]	12[0]	1	屈/空F	CR	※2
しゃがみ	S	25[24]	22[0]	3	立/屈/空F	CR	
しゃがみ	HS	36[40]	32[0]	5	立/屈/空F	CJR	※3
ジャンプ	P	13[12]	12[0]	1	立/空	CR	
ジャンプ	K	22	22[0]	2[3]	立/空	CR[CJR]	
ジャンプ	S	28[25]	22[0]	3	立/空	CJR	※3
ジャンプ	HS	24×2[20×2]	22[0]	3	立/空	CR[CJR]	
ジャンプ	D	33	22〈2〉	4	立/空	CJR	※4

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	32	22[0]	3	立/屈/空F	CR	
➡+HS	40×2	32[0]	5	立/屈/空F	CR	
足払い	28[30]	32[0]	4[5]	屈/空F	CR	※5
ダスト	17	22	3	立/空F	R	※6
DAA	25	22	3	立/屈/空	R	※7
投げ	60	80/0	–	–	–	※8
空中投げ	60	80/X	–	–	–	※7
ライン移動攻撃	30	22	3	立/屈/空F	CR	※2
ライン飛ばし攻撃	30	32	4	立/屈/空F	CJR	
背後攻撃	30	22	3	立/屈/空F	CJR	※9

※1:〈N〉〈EX〉基底ダメージ補正(初段)80%
※2:〈N〉〈EX〉基底ダメージ補正(初段)70%
※3:〈N〉〈EX〉基底ダメージ補正(初段)90%
※4:〈N〉〈EX〉ガードバランス減少値8、〈N〉基底ダメージ補正(無条件)75%、〈EX〉基底ダメージ補正(無条件)50%
※5:〈EX〉基底ダメージ補正(初段)80%
※6:〈N〉〈EX〉ガードバランス減少値20
※7:〈N〉〈EX〉基底ダメージ補正(初段)50%、ヒット時のテンションゲージ増加量は直前に出した技と同じ
※8:〈N〉〈EX〉基底ダメージ補正(初段)40%
※9:〈N〉〈EX〉基底ダメージ補正(初段)85%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ガンフレイム〈N〉	50、42、30	40/10	3、3、2	立/屈/空	F	
ガンフレイム〈N〉(インストール中)	60	0/0	3	立/屈/空	–	
ガンフレイム(フェイント)	–	70/–	–	–	–	
ヴォルカニックヴァイパー(地上S)	40+25	40/40	3	立/屈/空F	R	
ヴォルカニックヴァイパー(地上HS)	40+25	60/40	3	立/屈/空F	R	
ヴォルカニックヴァイパー(空中S)	32+20	40/30	3	立/屈/空	R	
ヴォルカニックヴァイパー(空中HS)	40+20	50/40	3	立/屈/空	R	
ヴォルカニックヴァイパー(インストール中地上S)	40+20×2	0/0	3	立/屈/空F	R	
ヴォルカニックヴァイパー(インストール中地上HS)	60+18×9	0/0	5、3	立/屈/空F	R	※1
ヴォルカニックヴァイパー(インストール中空中)	32+20×2	0/0	5、4	立/屈/空	R	
叩き落とし	16	10/20	3	立/屈/空	R	
グランドヴァイパー(突進)	8×2~7	60/10	3	立/屈/空F	R	※2
→(上昇)	18×3	–/30	3	立/屈/空F	R	
バンディットリヴォルヴァー〈N〉(地上)	24+36	30/40	3	立/屈/空F	R	※3
バンディットリヴォルヴァー〈N〉(空中)	22×4	40/25	2	立/屈/空	R	
バンディットリヴォルヴァー〈N〉(インストール中)	20×3+50	0/0	4、5	立/屈/空F、立/空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
バンディットブリンガー	50	30/30	5	立/空	RF	※4
ライオットスタンプ	40	20/35	1	立/屈/空F	RF	
ぶっきらぼうに投げる	40	120/0	–	–	–	※5
ファフニール	70	40/50	5	立/屈/空F	RF	※6
タイランレイブver.β	80+60	0/0	5、4	立/屈/空F、立/屈/空	R	※7
ドラゴンインストール	–	0/–	–	–	–	
ガンフレイム〈EX〉(S)	40	40/10	3	立/屈/空	–	
ガンフレイム〈EX〉(HS)	40	40/10	3	立/屈/空	F	
ガンフレイム〈EX〉(空中)	40	0/10	3	立/屈/空	–	
フレイムディッパー(突進)	15	40/40	5	立/屈/空F	R	
→(足払い)	36	–/60	5	屈/空F	RF	
バンディットリヴォルヴァー〈EX〉	32	40/50	5	立/空	R	
ぶっきらぼうに殴る	72×2	0/0	5	立/屈/空F	R	※8
タイランレイブver.α	120	0/0	3	立/屈/空	R	
サーベイジファング	40×3	0/0	5	立/屈/空	–	
–	–	–	–	–	–	

※1:1段目はガードバランス減少値1、以降はガードバランス減少値6
※2:基底ダメージ補正(初段)80%、ガードバランス減少値1、〈N〉の1段目のみ屈/空F
※3:2段目はガードバランス減少値9
※4:基底ダメージ補正(初段)66%
※5:基底ダメージ補正(初段)60%
※6:ガードバランス減少値10
※7:2段目は基底ダメージ補正(初段)70%&ガードバランス減少値8
※8:基底ダメージ補正(初段)40%

KY KISKE　カイ=キスク

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	8	12	1	立／屈／空F	CJR	
	K	12	12	1	屈／空F	CJR	※1
	近S	28〈22〉	32	5	立／屈／空F	CJR	
	遠S	28	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	42〈37〉	32	4〈5〉	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	8	12	1	立／屈／空F	CR	※1
	K	14	12	1	屈／空F	CR	※2
	S	25	22	3	屈／空F	CR	
	HS	28×2〈30×2〉	32	4〈5〉	立／屈／空F	CR	
ジャンプ	P	12	12	1	立／空	CJR	
	K	16	12	1	立／空	CR	
	S	28〈22〉	22	3	立／空	CJR	
	HS	38〈33〉	22	3	立／空	CR	
	D	30	10	3	立／屈／空	–	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	30	22	3	立／屈／空F	CR	※3
➡+K	36〈24〉	32	4	立／屈／空F	R	
➡+HS	36×2	32	5	立／屈／空F	CJR	※4
足払い	30	22	3	屈／空F	CJR	
ダスト	15	22	3	立／空F	R	※5
DAA	25	32	3	立／屈／空F	R	※6
投げ	60	80／0	–	–	R	※7
空中投げ	60	80／0	–	–	–	※6
ライン移動攻撃	36	22	2	立／屈／空F	CJR	※2
ライン飛ばし攻撃	37	32	5	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	20	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）80%　※2：基底ダメージ補正（初段）70%　※3：〈N〉基底ダメージ補正（初段）90%、〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）80%　※4：基底ダメージ補正（初段）85%　※5：ガードバランス減少値20　※6：基底ダメージ補正（初段）50%　※7：基底ダメージ補正（無条件）40%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
スタンエッジ	40	55／40	5	立／屈／空	–	
スタンエッジ・チャージアタック	20×3	50／20	5	立／屈／空	F	
空中スタンエッジ	33	30／20	5	立／屈／空	F	
ヴェイパースラスト〈N〉（S）	48	50／40	3	立／屈／空F	RF	
ヴェイパースラスト〈N〉（HS）	52	50／40	3	立／屈／空F	RF	※1
ヴェイパースラスト〈N〉（空中）	48	40／40	3	立／屈／空	RF	
スタンディッパー（スライディング）	12	40／40	4	屈／空F	R	
スタンディッパー（斬り払い）	32	0／60	3	立／屈／空F	RF	
グリードセバー	30	40／50	4	立／空	R	※2
ライド・ザ・ライトニング〈N〉（地上）	36×5	0／0	3	立／屈／空F	R	
ライド・ザ・ライトニング〈N〉（空中）	36×5	0／0	3	立／屈／空	R	
セイクリッドエッジ	27×5	0／0	5	立／屈／空	F	
ヴェイパースラスト〈EX〉（地上）	40+25	16／16、20	3	立／屈／空F	R	
ヴェイパースラスト〈EX〉（空中）	35+20	40／0、40	3	立／屈／空	R	
グランドヴェイパースラスト（突進）	10	13／13	3	立／屈／空F	RF	
→（上昇）	24+16	16／16、20	3	立／屈／空F	R	
斬り払い	10	0／13	3	立／屈／空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ニードルスパイク	24+36	30／30、40	3	立／屈／空F、立／空F	R	
クレシェントスラッシュ	24	40／50	3	立／空	R	※3
エレガントに斬る	70	120／X	–	–	–	※4
ライド・ザ・ライトニング〈EX〉	60+12×2+40	0／0	5、3、3	立／屈／空	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

※1：基底ダメージ補正（初段）80%、ガードバランス減少値10　※2：ガードバランス減少値19　※3：ガードバランス減少値10　※4：基底ダメージ補正（無条件）40%、ヒット時のテンションゲージ増加量は直前に出した技と同じ

MAY

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	10	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
	K	20	22	2	立／屈／空F	CJR	
	近S	30	32	4	立／屈／空F	CJR	
	遠S	33	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	50〈40〉	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	10	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
	K	14	12	1	屈／空F	CR	※1
	S	26	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	44	32	5	屈／空F	CR	
ジャンプ	P	14	12	1	立／空	CR	
	K	24	22	2	立／空	CR	
	S	30	22	3	立／空	CJR	
	HS	40〈35〉	22	3	立／空	CR	
	D	38〈45〉	32	4	立／空	CJR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	44	32	4	立／屈／空F	CR	
➡+HS	70	32	5	立／屈／空F	CR	
⬈+K	24	22	2	屈／空F	RF	
ジャンプ中⬇+HS	34	22	3	立／空	–	
足払い	30	32	4	屈／空F	CR	※2
ダスト	22	32	4	立／空F	R	※3
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※4
投げ	55	80／0	–	–	–	※5
空中投げ	60	80／0	–	–	–	※4
ライン移動攻撃	33	22	3	立／屈／空F	JR	※6
ライン飛ばし攻撃	44	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	20	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）80%　※2：〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）85%　※3：ガードバランス減少値20　※4：基底ダメージ補正（初段）50%　※5：基底ダメージ補正（初段）40%　※6：基底ダメージ補正（初段）60%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
イルカさん・横	50	30／40	3	立／屈／空	F	
イルカさん・縦	50	30／40	3	立／屈／空	F	※1
レスティブローリング	30	30／30	3	立／屈／空F	R	
方向転換	20	10／25	3	立／屈／空F	R	
拍手で迎えてください〈N〉	20+22×1～6	50／0、10	3	立／屈／空F、立／屈／空	RF	
オーバーヘッド・キッス	40	120／60	5	–	R	※2
究極のだだっこ	25+20×8	0／0	5	立／屈／空F	R	※3
グレート山田アタック	110	0／0	5	立／屈／空F	–	※4
超絶悶絶きりもみ大旋風	18×10	0／0	5	立／屈／空F	R	※5
デラックス五所川原ボンバー	48	0／0	4	立／屈／空F		
アクアローリング	10×3	30／30	3、2、2	立／屈／空	RF	※6
山なりアクアローリング	12×3	30／30	3、2、2	立／屈／空	RF	※1
拍手で迎えてください〈EX〉（通常）	–	50／–	–	–	F	
拍手で迎えてください〈EX〉（ダウン中）	–	50／–	–	–	–	
射出	22×1～2	0／10	3	立／屈／空	–	
転移	22×1～2	0／10	3	立／屈／空	–	
ミストファイナー（1段階目）	32	10／40	3	立／屈／空	RF	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ミストファイナー（2段階目）	70	10／40	3	立／屈／空	RF	
MU・RO・FU・SHI	12	0／0	3	立／屈／空F	R	
メイダイナミック	48+48+24×4	0／60、60、10	4、5、5	立／屈／空F	R	※7
グレート山田アタック（裏）	110	0／0	5	立／屈／空F	–	※4
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

※1：基底ダメージ補正（無条件）80%　※2：基底ダメージ補正（無条件）60%、ガードバランス減少値1　※3：2～9段目はガードバランス減少値3　※4：ガードバランス減少値16　※5：ガードバランス減少値3　※6：基底ダメージ補正（無条件）90%　※7：2段目は基底ダメージ補正（無条件）40%、2段目は立／空F

MILLIA RAGE

ミリア=レイジ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	18〈10〉	12	1	立／屈／空F	CJR	
	K	12	12	1	立／屈／空F	CJR	
	近S	22×2	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	28	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	30×2	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	9	12	1	立／屈／空F	CR	※1
	K	8	12	1	屈／空F	CR	※2
	S	26	22	3	屈／空F	CJR	※3
	HS	40〈35〉	32	4	立／屈／空F	CJR	
ジャンプ	P	10	12	1	立／空	CR	
	K	12	12	1	立／空	CJR	
	S	26〈20〉	22	3	立／空	CR	
	HS	22×3〈18×3〉	22	2	立／空	CR	
	D	36〈32〉	22	3	立／屈／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	22×2	22	3	立／屈／空F	CR	
➡+K	25	32	5	立／空F	CR	※4
➡+HS	60〈50〉	32	5	立／屈／空F	CR	※5
足払い	26	22	3	屈／空F	CR	
ダスト	12	22	3	立／空F	R	※6
DAA	20	22	3	立／屈／空F	R	※7
投げ	55	80／0	–	–	–	※7
空中投げ	55	80／0	–	–	–	※8
ライン移動攻撃	28	22	2	立／屈／空F	CR	※9
ライン飛ばし攻撃	40	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	22	22	3	立／屈／空F	CJR	※10

※1：基底ダメージ補正（初段）85%
※2：基底ダメージ補正（初段）75%
※3：〈EX〉基底ダメージ補正（初段）90%
※4：〈N〉基底ダメージ補正（初段）80%、〈EX〉基底ダメージ補正（初段）60%
※5：〈N〉基底ダメージ補正（無条件）50%
※6：ガードバランス減少値20
※7：基底ダメージ補正（初段）40%
※8：基底ダメージ補正（初段）50%
※9：基底ダメージ補正（初段）70%
※10：基底ダメージ補正（初段）80%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ラストシェイカー	18×n	30／25	3	立／屈／空	R	
タンデムトップ（S）	40	25／10	3	立／屈／空	–	
タンデムトップ（HS）	50	25／10	3	立／屈／空	F	※1
バッドムーン	24×4	30／15	3	立／空	RF	※2
高速落下	–	40／–	–	–	F	
前転	–	40／–	–	–	–	
アイアンセイバー〈N〉	36	40／40	3	屈／空F	RF	※3
サイレントフォース	20	30／20	2	立／屈／空	–	※4
シークレットガーデン〈N〉	30×5	60／10	3	立／屈／空	–	
ウィンガー〈N〉（上昇）	40+25×4	0／0	5	立／屈／空F	R	
→（降下）	80	0／0	5	立／空F	RF	
エメラルドレイン	36×3	0／0	3	立／屈／空	–	
プリティメイズ（地上S）	40	0／10	3	立／屈／空	–	
プリティメイズ（地上HS）	50	0／10	3	立／屈／空	F	※5
プリティメイズ（空中S）	40	0／10	3	立／屈／空	F	
プリティメイズ（空中HS）	50	0／10	3	立／屈／空	F	
シークレットガーデン〈EX〉	30×5	0／10	3	立／屈／空	–	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
アイアンセイバー〈EX〉	22	40／40	3	屈／空F	RF	※3
ウィンガー（上昇）	50+20×4	0／0	5	立／屈／空F	R	
ウィンガー（降下・派生）	200	0／0	5	立／空F	–	
ウィンガー（降下・空中）	100	0／0	5	立／空F	R	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

※1：ガードバランス減少値12
※2：基底ダメージ補正（初段）80%
※3：基底ダメージ補正（初段）90%
※4：基底ダメージ補正（初段）80%、ガードバランス減少値10
※5：ガードバランス減少値12

EDDIE

エディ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	9	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
	K	12	12	1	屈／空F	CJR	※2
	近S	30	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	20×4〈16×4〉	0	3	立／屈／空F	CR	
	HS	25×3〈20×3〉	32	5	立／屈／空F	CR〈R〉	※3
しゃがみ	P	8	12	1	立／屈／空F	CR	※4
	K	18	22	3	屈／空F	CR	※4
	S	24〈21〉	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	50	32	5	立／屈／空F	CR	
ジャンプ	P	13	12	1	立／空	CR	
	K	18	22	3	立／空	CJR	
	S	22	22	3	立／空	CR	
	HS	31	22	3	立／空	CR	
	D	45	22	3	立／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	22×2	22	3	立／屈／空F	CJR	※5
➡+K	30	22	3	立／空F	RF	※6
➡+HS	60	32	5	立／屈／空F	R	
足払い	20	22〈32〉	3〈4〉	屈／空F	CJR	
ダスト	18	22	3	立／空F	R	※7
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※8
投げ	50	80／0	–	–	–	※9
空中投げ	60	80／0	–	–	–	※8
ライン移動攻撃	22	22	3	立／屈／空F	CR	
ライン飛ばし攻撃	40	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	30	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）90%
※2：〈N〉基底ダメージ補正（初段）70%、〈EX〉基底ダメージ補正（初段）80%
※3：〈EX〉ガードバランス減少値8・6
※4：基底ダメージ補正（初段）80%
※5：〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）85%
※6：基底ダメージ補正（初段）75%
※7：ガードバランス減少値20
※8：基底ダメージ補正（初段）50%
※9：基底ダメージ補正（初段）40%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
インヴァイトヘル（P、S）	40	40／10	3	屈／空F	–	
インヴァイトヘル（K、HS）	40	40／10	3	屈／空F	F	
ブレイク・ザ・ロウ	–	0／–	–	–	–	
エディ召還	–	0／–	–	–	–	
小攻撃	25	0／10	2	立／屈／空	–	
移動攻撃	20×3	0／10	3	立／屈／空	–	
対空攻撃	50	0／10	5	立／屈／空F	–	※1
ドリルスペシャル	34+34×2	0／10	3	屈／空F、立／屈／空	–	
中段攻撃	25	0／10	2	立／空	–	※2
ドランカーシェイド	30	30／60	3	立／屈／空F	RF	
ダムドファング	92	120／0	–	–	–	※3
飛行	–	0／–	–	–	–	
シャドウギャラリー	25+50	40／30、50	4	立／屈／空F	RF	
イグゼキューター	16×30	0／0	3	立／屈／空	R	※4
アモルファス	82×2	0／0	3	立／屈／空F	–	
メガリスヘッド〈N〉	44×3	0／0	5	立／屈／空F	–	※5
空中インヴァイトヘル	40	40／10	3	立／屈／空F	–	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
転移	–	0／–	–	–	–	
転移フェイント	–	0／–	–	–	–	
メガリスヘッド〈EX〉	44×3	0／0	5	立／屈／空	–	※5
プログラム（小攻撃）	25	0／0	2	立／屈／空	-	
プログラム（移動攻撃）	20×3	0／0	3	立／屈／空	-	※6
プログラム（対空攻撃）	50	0／0	5	立／屈／空F	-	
ダークセンチネル	108	0／0	3	立／屈／空F	R	※7
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

※1：ガードバランス減少値10
※2：基底ダメージ補正（初段）70%、ガードバランス減少値12
※3：基底ダメージ補正（初段）40%
※4：ガードバランス減少値3
※5：ガードバランス減少値1
※6：ガードバランス減少値8
※7：基底ダメージ補正（無条件）30%

POTEMKIN ポチョムキン

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	11	12	1	立／屈／空F	CJR	
立ち	K	22	22	3	屈／空F	CJR	
立ち	近S	40〈30〉	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	遠S	36	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	HS	58	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	12	12	1	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	K	16	22	2	屈／空F	CR	
しゃがみ	S	36	32	4	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	HS	66	32	5	立／屈／空F	CRF〈CR〉	
ジャンプ	P	18	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	K	22	22	2	立／空	CJR	
ジャンプ	S	32	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	HS	40	32	4	立／空	CR	
ジャンプ	D	45	32	4	立／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	35	32	4	立／屈／空F	R	
➡+K	23	32	4	立／空F	CJR	※1
➡+HS	90〈72〉	32	5	立／屈／空F	CRF〈CR〉	
足払い	35	32	4	屈／空F	R	
ダスト	30	32	5	立／空F	R	※2
DAA	35	22	3	立／屈／空	R	※3
投げ	60	80／0	–	–	–	※4
空中投げ	70	80／0	–	–	–	※3
ライン移動攻撃	36	22	3	立／屈／空F	CR	
ライン飛ばし攻撃	30	32	4	立／屈／空F	CJR	※5
背後攻撃	5〈40〉	22	3	立／屈／空F	CJR	※6

※1：基底ダメージ補正（初段）70%
※2：ガードバランス減少値20
※3：基底ダメージ補正（初段）50%
※4：基底ダメージ補正（初段）40%
※5：基底ダメージ補正（無条件）70%
※6：〈N〉基底ダメージ補正（初段）75%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
メガフィスト・前方	50	30／30	3	立／空	RF	
メガフィスト・後方〈N〉	50	20／30	5	立／空	RF	
スライドヘッド	40	40／30	5	屈／空F	R	※1
ハンマフォール	60	75／75	5	立／屈／空F	RF	
ハンマフォールブレーキ	–	–	–	–	–	
F.D.B.	40	30／50	4	立／屈／空	R	
F.D.B.（跳ね返し時の弾）	16	0／10	3	立／屈／空	–	
ポチョムキンバスター〈N〉	140	240／0	–	–	–	※2
ヒートナックル〈N〉	0+15×2+40	40／0、50、200	5	–	R	
ヒートエクステンド〈N〉	90	0／160	5	–	R	
ガイガンター	45	0／0	5	立／屈／空	–	
ガイガンティックブリッド〈N〉	126	0／0	5	立／屈／空F	R	
ヘブンリーポチョムキンバスター〈N〉	170	0／0	–	–	–	
メガフィスト・後方〈EX〉	50	20／30	5	立／空	R	
ポチョムキンバスター〈EX〉	140	240／0	–	–	–	※3
ヒートナックル〈EX〉（S）	50	20／40	5	立／屈／空F	R	
ヒートナックル〈EX〉（HS）	0+18×2+30	40／0、50、200	5	–	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ニトロフック	20	40／40	5	–	–	
ヒートエクステンド〈EX〉	30	0／160	5	–	R	
ガイガンティックブリッド〈EX〉（地上）	110	0／0	5	立／屈／空F	R	
ガイガンティックブリッド〈EX〉（空中）	100	0／0	5	立／空F	R	※4
ヘブンリーポチョムキンバスター〈EX〉	190	0／0	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

※1：地震部分はガード不能
※2：基底ダメージ補正（初段）40%
※3：基底ダメージ補正（初段）30%
※4：基底ダメージ補正（無条件）50%

CHIPP ZANUFF チップ＝ザナフ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	6	12	1	立／屈／空F	CJR	
立ち	K	12	22	1	立／屈／空F	CJR	※1
立ち	近S	28	22	3	立／屈／空F	CJR	※2
立ち	遠S	26	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	HS	36	32	5	立／屈／空F	CJR	※3
しゃがみ	P	6	12	1	立／屈／空F	CR	※4
しゃがみ	K	8	12	1	屈／空F	CR	※5
しゃがみ	S	28	22	3	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	HS	34	32	5	立／屈／空F	CR	※2
ジャンプ	P	8	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	K	16×2	22	1	立／空	CJR	
ジャンプ	S	28	22	3	立／空	CJR	
ジャンプ	HS	26×2	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	D	40	22	3	立／空	CR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	18×2	22	3	立／屈／空F	CJR	
➡+K	28〈20〉	32〈22〉	5〈2〉	立／屈／空〈立／空〉	R	
➡+HS	60	32	5	立／屈／空F	CJR	
足払い	17	22	3	立／空F	R	※6
ダスト	25	22	3	立／屈／空	R	※7
DAA	26〈30〉	22	2〈3〉	屈／空F	CR	※8
投げ	60	80／0	–	–	–	※9
空中投げ	60	80／0	–	–	–	※7
ライン移動攻撃	26	22	3	立／屈／空F	CR	※5
ライン飛ばし攻撃	34	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	28	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）85%
※2：〈EX〉基底ダメージ補正（初段）90%
※3：〈N〉基底ダメージ補正（初段）95%、〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）80%
※4：基底ダメージ補正（初段）80%
※5：基底ダメージ補正（初段）70%
※6：基底ダメージ補正（初段）40%
※7：基底ダメージ補正（初段）50%
※8：〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）80%
※9：ガードバランス減少値20

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
αブレード〈N〉（地上）	44	30／30	4	立／屈／空F	R	
αブレード〈N〉（空中）	40	15／30	3	立／屈／空	R	
αプラス	38	30／50	4	立／屈／空F	R	
βブレード〈N〉（地上）	30+26	40／50、20	3	立／屈／空F	RF	
βブレード〈N〉（空中）	28+18	40／40、20	5	立／屈／空	R	
γブレード〈N〉	32	40／10	3	立／屈／空	–	※1
穀式転移	–	10／–	–	–	–	
穀式迷彩	–	0／–	–	–	–	
幻朧斬	90	60／0	–	–	F	※2
冽掌	18	25／25	3	立／屈／空F	R	
麗砕	22	25／25	5	屈／空F	R	
穿踵〈N〉	30	25／40	5	立／空	RF	
削岩脚	16×3	0／12	1	立／空	R	
空中挑発	1	0／0	1	立／屈／空	–	
斬星狼牙	30×5+110	0／0	5	立/屈/空F、立/屈/空	RF	
万鬼滅砕〈N〉	9×16+30×4	0／0	3、5	立／屈／空F	R	※3
αブレード〈EX〉（地上）	32	30／17	4	立／屈／空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
αブレード〈EX〉（空中）	24	15／17	4	立／屈／空	R	
派生αブレード（地上）	24	30／17	4	立／屈／空F	R	
派生αブレード（空中）	22	15／17	4	立／屈／空	R	
βブレード〈EX〉（地上）	22+24	40／20、10	5	立／屈／空F	R	
βブレード〈EX〉（空中）	18+16	40／10、10	3	立／屈／空	R	
派生βブレード（地上）	20+18	40／20、10	5	立／屈／空F	R	
派生βブレード（空中）	16+10	40／10、10	3	立／屈／空	R	
γブレード〈EX〉	32	10／10	3	立／屈／空	–	
派生γブレード	32	10／10	3	立／屈／空	–	
穿踵〈EX〉	24	25／20	4	立／空	R	
派生穿踵（地上）	24	25／20	4	立／空	R	
派生穿踵（空中）	24	25／0	4	立／空	R	
万鬼滅砕〈EX〉	5×10+20×3+80	0／0、40、0	2、3、3	–	R	※4
破翼落鳳	32×12	0／0	3	立／空	–	※5
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

※1：ガードバランス減少値20
※2：基底ダメージ補正（初段）50%
※3：1～16段目はガードバランス減少値2
※4：攻撃力20の部分はガードバランス減少値2
※5：鉄アレイは攻撃力64、チクワは攻撃力1

FAUST

ファウスト

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	10	22	2	立／屈／空F	CJR	
	K	15	22	3	立／屈／空F	CJR	
	近S	30	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	42	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	24×3	32	4	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	12	12	1	屈／空F	CR	※1
	K	12×3	22	2	屈／空F	CJR	※2
	S	23	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	34	32	5	立／屈／空F	CR	
ジャンプ	P	13	12	1	立／空	CR	
	K	13	22	3	立／空	CJR	
	S	32	22	3	立／空	CR	
	HS	47	22	3	立／空	CR	
	D	40〈20〉	22	3	立／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	32	22	3	立／屈／空F	CR〈R〉	
➡+HS	65	32	5	立／空F	R	
ジャンプ中⬇+K	35	32〈22〉	5〈3〉	立／屈／空	CR	
足払い	38	22	3	屈／空F	CJR	
ダスト	25	22	3	立／空F	R	※3
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※4
投げ	60	80／0	－	－	－	※5
空中投げ	55	80／0	－	－	－	※4
ライン移動攻撃	30	32	4	立／屈／空F	R	※6
ライン飛ばし攻撃	28	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	30	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）70%　※2：基底ダメージ補正（初段）80%　※3：ガードバランス減少値20　※4：基底ダメージ補正（初段）50%　※5：基底ダメージ補正（無条件）40%　※6：基底ダメージ補正（初段）75%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
レレレの突き	30	30／20	5	立／屈／空F	R	※1
引き戻し	－	0／－	－	－	－	
オイッス！〈N〉	30	0／30	5	立／屈／空F	R	
声が小さい〈N〉	－	0／－	－	－	－	
もう一丁オイッス！	70	100／200	5	立／屈／空F	R	
愛	1+40	40／10	2、3	立／屈／空	F	※2
ごーいんぐまいうぇい（空中）	18×4	30／20	5	立／屈／空	R	※3
槍点遠心乱舞	44	50／50	3	立／屈／空F	R	※4
前方移動	40	20／30	3	立／屈／空F	R	
後方移動	40	10／30	3	立／屈／空F	R	
くびびよーん	40	20／20	3	立／屈／空F	R	
ぐろーいんぐふらわー	35	100／40	3	立／屈／空F	R	
華だろ？俺、華だろ？	30	20／40	3	屈／空F	R	
ごーいんぐまいうぇい（派生）	16×4	40／30	5	立／屈／空	RF	
何が出るかな？	－	30／－	－	－	－	
ドーナツ、チョコレート	10回復	－／－	－	－	－	
ハンマー	44	－／10	5	立／屈／空	－	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ちびファウスト	25	－／10	3	立／屈／空	－	
時限爆弾	80	－／10	5	立／屈／空	－	
メテオ	36×6	－／10	5	立／屈／空	－	※4
毒薬	10	－／10	2	立／屈／空	－	
メッタ斬り〈N〉	16×8	20／5	3	－	R	
前からいきますよ	44	10／30	3	立／屈／空	RF	
後ろからいきますよ	44	30／30	3	立／屈／空	RF	
上からいきますよ	38	10／30	3	立／空F	R	
刺激的絶命拳	30+100or150or190	0／0	5	屈／空F	RF	
な・な・な・なにがでるかな！	－	0／0	－	－	－	
ちびポチョムキン	25	－／10	3	立／屈／空	－	※5
声が小さい！〈EX〉	40	30／30	5	－	R	※6
オイッス！〈EX〉	40	30／10	5	立／屈／空F	R	※7
メッタ斬り〈EX〉	8×8	20／5	3	立／屈／空F	R	
真・槍点遠心乱舞	28×7	0／0	5	立／屈／空F	R	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	

※1：ガードバランス減少値15　※2：自分がくらったときは攻撃力30　※3：ガードバランス減少値8　※4：ガードバランス減少値10　※5：くらった敵のテンションゲージがMAXに　※6：基底ダメージ補正（初段）20%　※7：基底ダメージ補正（初段）50%

BAIKEN

梅喧

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	8	12	1	立／屈／空F	CJR	
	K	14	22	2	立／屈／空F	CJR	
	近S	28	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	30	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	44	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	8	12	1	立／屈／空F	CR	※1
	K	12	12	1	屈／空F	CR	
	S	32	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	22×3	22	3	立／屈／空F	JR	
ジャンプ	P	10	12	1	立／空	CR	
	K	18	22	3	立／空	CJR	
	S	26〈32〉	22	3	立／空	CR	
	HS	40	32〈22〉	5〈3〉	立／空	CR	
	D	40〈50〉	32	4	立／空	RF〈R〉	※2

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	15+25	22	2、3	立／屈／空F	CJR	
➡+K	24〈22〉	32〈22〉	4〈3〉	立／屈／空F	CR	
➡+HS	66	32	5	立／屈／空F	CR	
足払い	30	22	3	屈／空F	CJR	※3
ダスト	20	32	5	立／空F	R	※4
DAA	25	22	3	立／屈／空	JR	※5
投げ	60	80／0	－	－	－	※6
空中投げ	60	80／0	－	－	－	※5
ライン移動攻撃	30	32	4	立／屈／空F	R	※7
ライン飛ばし攻撃	14	32	4	立／屈／空F	CR	
背後攻撃	20	22	3	立／屈／空F	CJR	※1

※1：基底ダメージ補正（初段）80%　※2：〈N〉基底ダメージ補正（無条件）80%、ガードバランス減少値7、〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）60%　※3：〈N〉基底ダメージ補正（初段）80%、〈EX〉基底ダメージ補正（無条件）70%　※4：ガードバランス減少値20　※5：基底ダメージ補正（初段）50%　※6：基底ダメージ補正（初段）40%　※7：基底ダメージ補正（初段）75%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
畳替し	40、20	50／10	3	立／屈／空	F	
妖刺陣〈N〉	12	30／30	3	立／屈／空F	R	※1
回り込み〈N〉	－	50／－	－	－	F	
裂羅〈N〉	30	30／30	5	立／屈／空F	RF	
爵走	－	40／－	－	－	－	
妖斬扇〈N〉	44	20／40	3	立／空	RF	
蚊鉤	12	40／40	4	立／屈／空F	R	
鉄斬扇	36	40／80	4	立／屈／空F	R	
連ね三途渡し	54×3	0／0	5	立／屈／空F	R	
縛	10	0／0	5	立／屈／空F	R	※2
三枚畳替し	(40、20)×3	50／50	3	立／屈／空	－	
回り込み〈EX〉	－	50／－	－	－	－	
妖斬扇〈EX〉	44	20／40	4	立／空	R	
妖刺陣〈EX〉	12	30／30	4	立／屈／空	R	※3
裂羅〈EX〉	30	30／30	4	立／屈／空F	R	
斬凶輅	0+16×6	50／0、30	5	－	R	※4、5
殺陣瞬幕	100	0／0	－	－	－	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	
－	－	－	－	－	－	

※1：基底ダメージ補正（初段）80%　※2：基底ダメージ補正（初段）30%　※3：基底ダメージ補正（無条件）70%　※4：1段目はガードバランス減少値0　※5：基底ダメージ補正（無条件）50%

JAM KURADOBERI 蔵土縁 紗夢

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	12〈9〉	12	1	立／屈／空F	CJR	
立ち	K	12	22	2	屈／空F	CR	※1
立ち	近S	34〈26〉	22	3	立／屈／空F	CJR〈CR〉	
立ち	遠S	34〈20〉	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	HS	24×2+24〈20×2+20〉	32	4、5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	6	12	1	立／屈／空F	CR	※2
しゃがみ	K	8	12	1	屈／空F	CR	※3
しゃがみ	S	26	22	3	立／屈／空F	CR	※4
しゃがみ	HS	20×2〈30〉	32	4〈5〉	立／屈／空F	CR	
ジャンプ	P	11〈9〉	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	K	14〈12〉	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	S	28〈22〉	22〈12〉	3〈1〉	立／空	CJR	
ジャンプ	HS	35〈25〉	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	D	16+28〈40〉	22	3	立／空	CR〈JR〉	※5

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	18+18	22	3、4	立／屈／空F	CR	
➡+K	16+26〈20〉	22〈32〉	2、4〈4〉	立／屈／空F	CJR〈CR〉	※6
➡+HS	30×2〈22+22〉	32〈12〉	5〈1、4〉	立/屈/空〈立/屈/空F〉	R〈CJR〉	
足払い	28	22	3	屈／空F	CJRF〈CJR〉	
ダスト	16	22	3	立／空F	R	※7
DAA	20	22	3	立／屈／空	R	※8
投げ	60	80／0	−	−	RF	※9
空中投げ	60	80／22	−	−	−	※10
ライン移動攻撃	26	12	1	立／屈／空F	CR	※3
ライン飛ばし攻撃	34	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	34	22	3	立／屈／空F	CJR	※11

※1：基底ダメージ補正（初段）80%
※2：〈N〉基底ダメージ補正（初段）90%、〈EX〉基底ダメージ補正（初段）80%
※3：基底ダメージ補正（初段）70%
※4：〈N〉基底ダメージ補正（初段）80%
※5：〈EX〉基底ダメージ補正（初段）90%
※6：〈EX〉基底ダメージ補正（初段）80%
※7：ガードバランス減少値20
※8：基底ダメージ補正（無条件）50%
※9：基底ダメージ補正（無条件）40%・フォースロマキャン時は60%
※10：基底ダメージ補正（初段）50%
※11：基底ダメージ補正（初段）85%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
朝凪の呼吸	−	0／−	−	−	−	
龍刃（地上）	54(90)	50／70	5	立／屈／空F	R	※1
龍刃（空中）	66(98)	40／60	5	立／屈／空	R	※1
龍刃（派生）	28(66)	0／100	5	立／屈／空	R	※1
逆鱗（地上）	40(32×2)	40／40	3	立／空	R	※1
逆鱗（空中）	30(28×2)	30／30	3	立／空	R	※1
逆鱗（派生）	16(24×2)	40／40	1	立／空	R	※1
剱楼閣（地上）	14×5(15×8)	40／20	3	立／屈／空F	R	※1、2
剱楼閣（空中）	12×3(16×8)	30／15	3	立／屈／空	R	※1、2
剱楼閣（派生）	8×3(14×8)	0／20	3	立／屈／空	R	※1、2
爆蹴	−	40／−	−	−	−	
回り込み	−	0／−	−	−	−	
足払い	30	0／22	3	屈／空F	R	
百歩沁鐘〈N〉	18×3	40／60	5	立／屈／空F	R	※3
千里沁鐘〈N〉（表）	50	40／120	5	立／屈／空F	RF	※3
千里沁鐘〈N〉（裏回り）	50	40／80	5	立／屈／空F	R	※3
祓歩	−	0／−	−	−	−	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
鷹嬰脚	16+10×3	30／30、15	4、1	立/空、立/屈/空	RF	※4
懲崩壊	18×13	0／0	3	立／屈／空	−	※2
兆脚鳳凰昇	20+9×10+40+80	0／0	5、3、5、5	立／屈／空F	R	※5
激・砕神掌（1段目）	50	0／0	5	立／屈／空F	R	※6
→（2段目）	40	−	5	立／屈／空F	R	※7
拾歩閃拳	11×11	40／0	3	−	R	※3
百歩沁鐘〈EX〉	20×4	40／60	4	立／屈／空F	R	
千里沁鐘〈EX〉（表）	20×3	50／60	4	立／屈／空F	R	
千里沁鐘〈EX〉（裏回り）	20×3	50／40	4	立／屈／空F	R	
万里閃拳	48	60／40	3	立／屈／空	−	
激・鳳凰昇	20×4+32+64	0／0	5	立／屈／空F	R	※8
激・懲崩壊	100	0／0	5	立／屈／空	−	
激・鷹嬰脚	40+26×4	0／0	3、1	立／屈／空	R	※9
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	

※1：()内は強化版の数値
※2：ガードバランス減少値3
※3：基底ダメージ補正（初段）75%
※4：基底ダメージ補正（初段）80%
※5：攻撃力9の部分はガードバランス減少値2
※6：基底ダメージ補正（初段）150%
※7：基底ダメージ補正（無条件）50%
※8：5段目は基底ダメージ補正（初段）200%、6段目は基底ダメージ補正（無条件）100%
※9：基底ダメージ補正（無条件）75%

JOHNNY ジョニー

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	12	12	1	立／屈／空F	CJR	
立ち	K	16	22	2	立/屈/空F〈屈/空F〉	CJR	※1
立ち	近S	26	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	遠S	34	32	4	立／屈／空F	CR	
立ち	HS	42	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	10	12	1	立／屈／空F	CR	※2
しゃがみ	K	12	12	1	屈／空F	CR	※3
しゃがみ	S	30	22	3	屈／空F	CR	※3
しゃがみ	HS	48〈28×2〉	32	5	立／屈／空F	R〈CR〉	
ジャンプ	P	12	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	K	20	22〈12〉	2〈1〉	立／空	CJR	
ジャンプ	S	32	22	3	立／空	CJR	※4
ジャンプ	HS	40	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	D	44〈40〉	22	3	立／空	CR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	25	22	3	立／屈／空F	CJR	※5
➡+K	30	32	4	立／屈／空F	RF〈R〉	※6
➡+HS	66〈61〉	32	5	立／屈／空F	CJR	
足払い	25×2〈40〉	32	4	屈／空F	CR	
ダスト	22	22	3	立／空F	R	※7
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※8
投げ	40	80／0	−	−	−	※9
空中投げ	60	80／0	−	−	−	※8
ライン移動攻撃	34	22	3	立／屈／空F	CR	※10
ライン飛ばし攻撃	25	32	4	立／屈／空F	CJR	※11
背後攻撃	16	22	3	立／屈／空F	CJR	※1

※1：基底ダメージ補正（初段）85%
※2：基底ダメージ補正（初段）90%
※3：基底ダメージ補正（初段）75%
※4：ガードバランス減少値7
※5：基底ダメージ補正（初段）80%、ガードバランス減少値10
※6：基底ダメージ補正（初段）90%、〈N〉ガードバランス減少値20、〈EX〉ガードバランス減少値8
※7：ガードバランス減少値20
※8：基底ダメージ補正（初段）50%
※9：基底ダメージ補正（初段）40%
※10：基底ダメージ補正（初段）60%
※11：基底ダメージ補正（無条件）80%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ミストファイナー（構え）	−	10	−	−	−	
ミストファイナー・上段〈N〉(Lv1)	35	20／40	4	立／屈／空F	R	
ミストファイナー・上段〈N〉(Lv2)	60	20／80	5	立／屈／空F	R	※1
ミストファイナー・上段〈N〉(Lv3)	22×9	60／15	5	立／屈／空F	R	※2
ミストファイナー・中段〈N〉(Lv1)	32	20／40	4	立／屈／空	R	※3
ミストファイナー・中段〈N〉(Lv2)	60	20／80	5	立／屈／空	R	※4
ミストファイナー・中段〈N〉(Lv3)	20×9	60／15	5	立／屈／空	R	※2、5
ミストファイナー・下段〈N〉(Lv1)	29	20／40	4	屈／空F	R	※6
ミストファイナー・下段〈N〉(Lv2)	60	20／80	5	屈／空F	R	※1
ミストファイナー・下段〈N〉(Lv3)	19×9	60／15	5	屈／空F	R	※2、7
グリター イズ ゴールド	10	15／10	3	立／屈／空	−	※8
燕穿牙〈N〉	6+62	40／30	3	立／空	R	※9
バッカスサイ	−	20／−	−	−	−	
ディバインブレイド	50	40／10	5	立／屈／空	F	
空中ディバインブレイド	50	60／10	5	立／屈／空	F	
「それが俺の名だ」	20+65×2	0／0	5	立／屈／空F	R	※10

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ミストファイナー・上段〈EX〉	68	20／40	3	立／屈／空F	R	※11
ミストファイナー・上段〈EX〉(ジャスト)	80	20／80	3	立／屈／空F	R	※11
ミストファイナー・中段〈EX〉	60	20／40	3	立／屈／空	R	※11
ミストファイナー・中段〈EX〉(ジャスト)	72	20／80	3	立／屈／空	R	※11
ミストファイナー・下段〈EX〉	64	20／40	3	屈／空F	R	※11
ミストファイナー・下段〈EX〉(ジャスト)	76	20／80	3	屈／空F	R	※11
H.I.T.S.	50	0／30	5	立／屈／空F	R	
叩き落とし	40	60／0	5	立／屈／空	R	
燕穿牙〈EX〉	6+50	40／30	3	立／空	R	※12
雲張の居合	50+50	0／0	5	立／空	R	※13
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	

※1：基底ダメージ補正（無条件）90%
※2：ガードバランス減少値3
※3：ガードバランス減少値10
※4：基底ダメージ補正（無条件）70%
※5：3、5、6、9段目は屈／空F
※6：基底ダメージ補正（初段）85%
※7：7、8段目は立／屈／空
※8：ガードバランス減少値12
※9：1段目は基底ダメージ補正（初段）90%
※10：1段目基底ダメージ補正（初段）50%
※11：基底ダメージ補正（初段）60%
※12：1段目は基底ダメージ補正（初段）80%
※13：1段目は基底ダメージ補正（初段）120%、2段目は基底ダメージ補正（無条件）100%

AXL LOW　アクセル=ロウ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	32	2	22	立／屈／空F	CR	
立ち	K	16	2	22	立／屈／空F	CR	
立ち	近S	28	4	32	立／屈／空F	CJR	
立ち	遠S	33	3	22	立／屈／空F	CR	
立ち	HS	42	5	32	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	28	2	22	屈／空F	CR	
しゃがみ	K	9	1	12	屈／空F	CR	※1
しゃがみ	S	34	3	22	立／屈／空F	CJR	
しゃがみ	HS	40	5	32	立／屈／空F	RF	
ジャンプ	P	10	1	12	立／空	CR	
ジャンプ	K	18	3	22	立／空	CJR	
ジャンプ	S	28	3	22	立／空	CR	
ジャンプ	HS	38	3	22	立／空	CR	
ジャンプ	D	44〈31〉	3	22	立／空	R	
ジャンプ	➡+P	16	2	22	立／空	CR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	32	3	32	立／屈／空F	CJR	
⬉+P	24	3	22	屈／空F	CR	
➡+K	36	4	32	立／屈／空F	CJR〈CR〉	
➡+HS	46	5	32	立／空	RF〈R〉	
足払い	30	3	22	屈／空F	CR	
ダスト	20	4	32	立／空F	R	※2
DAA	25	3	22	立／屈／空	R	※3
投げ	50	80／0	—	—		※4
空中投げ	60	80／0	—	—		※3
ライン移動攻撃	33	2	22	立／屈／空F	CR	※5
ライン飛ばし攻撃	28	4	32	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	5	3	22	立／屈／空F	CJR	※6

※1：基底ダメージ補正（初段）70%　※2：ガードバランス減少値20
※3：基底ダメージ補正（初段）50%　※4：基底ダメージ補正（初段）40%
※5：基底ダメージ補正（初段）60%　※6：基底ダメージ補正（初段）80%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
弁天刈り〈N〉(S)	46	30／40	2	立／屈／空F	R	※1
弁天刈り〈N〉(HS)	36+24	20／20、0	5	立／屈／空F	R	
追加アクセルボンバー〈N〉	65	40／150	5	立／屈／空F	R	
鎌閃撃〈N〉	20×3	50／10	5	立／屈／空F	F	※2
曲鎖撃	35	0／10	5	立／屈／空F	—	
旋鎖撃〈N〉	26+26×4	0／20、22	3	屈/空F、立/屈/空F	R	
羅鐘旋	1+80	60／10	5	—	—	※3
天放石 上段	110	0／10	—	—	—	
天放石 下段	110	0／10	—	—	—	
蜂巣箱	60	0／32	5	—	R	
雷影鎖撃〈N〉(S)	45	40／40	5	立／空	R	
雷影鎖撃〈N〉(HS)	20×3	20／10	3	立／空	RF	
アクセルボンバー〈N〉	45	40／40	5	立／屈／空	R	※4
百重鎌焼〈N〉	50×2+30×5	0／0	5	立／屈／空F	R	
白波の焔	30×2+50	0／0	3、4	立/屈/空F、立/屈/空	R	※5
弁天刈り〈EX〉(S)	28	35／40	3	立／屈／空F	R	
弁天刈り〈EX〉(HS)	36+24	35／40	5	立／屈／空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
追加アクセルボンバー〈EX〉	55	40／40	5	立／屈／空F	R	
怒突	40	35／40	5	立／屈／空F	R	※6
旋鎖撃〈EX〉	10×5	20／20	3	立／屈／空F	R	
鎌閃撃〈EX〉	20×3	50／10	5	立／屈／空F	—	※2
雷影鎖撃〈EX〉	20×3	20／10	3	立／空	RF	
アクセルボンバー〈EX〉	40	40／10	5	立／屈／空	R	※4
百重鎌焼〈EX〉	45×2+50	0／0、40	5	立／屈／空F	R	
鷹爪連斬	24×5+40	0／0	3、5	立／屈／空F	R	※7
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正（初段）90%　※2：ガードバランス減少値9
※3：基底ダメージ補正（初段）40%　※4：ガードバランス減少値7
※5：1～2段目はガードバランス減少値8　※6：基底ダメージ補正（無条件）60%、ガードバランス減少値30
※7：6段目はガードバランス減少値20＆基底ダメージ補正（無条件）50%

ANJI MITO　御津 闇慈

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	10	2	22	立／屈／空F	CJR	
立ち	K	14	1	12	立／屈／空F	CJR	
立ち	近S	26〈20〉	4	32	立／屈／空F	CJR	
立ち	遠S	30	3	22	立／屈／空F	CJR	※1
立ち	HS	38	5	32	立／屈／空F	CR	※1
しゃがみ	P	8	1	12	立／屈／空F	CR	※2
しゃがみ	K	12	3	22	屈／空F	CR	※3
しゃがみ	S	28	3	22	屈／空F	CR	
しゃがみ	HS	38	4	32	立／屈／空F	CR	※1
ジャンプ	P	10	1	12	立／空	CR	
ジャンプ	K	18	3	22	立／空	CR	
ジャンプ	S	28	3	22	立／空	CJR	※1
ジャンプ	HS	32〈36〉	3	22	立／空	CR	
ジャンプ	D	40	3	22	立／空	CR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	24〈28〉	5	32	立／屈／空F	CR	※4
➡+K	28	3	22	立／屈／空F	RF	※1
➡+HS	14×4+34	3	22	立／屈／空F	CJRF	※5
足払い	28	4	32	屈／空F	CR	
ダスト	15	3	22	立／空F	CR	※6
DAA	25	3	22	立／屈／空	CR	※7
投げ	56	80／0	—	—	—	※8
空中投げ	60	80／0	—	—	—	※5
ライン移動攻撃	30	2	22	立／屈／空F	CR	
ライン飛ばし攻撃	24	4	32	立／屈／空F	CJR	※9
背後攻撃	16	4	32	立／屈／空F	CJR	

※1：ガードポイント有　※2：基底ダメージ補正（初段）80%　※3：基底ダメージ補正（初段）70%　※4：〈EX〉ガードポイント有
※5：2段目のキャンセルはCRのみ、ガードポイント有　※6：ガードバランス減少値20　※7：基底ダメージ補正（初段）50%
※8：基底ダメージ補正（初段）40%　※9：基底ダメージ補正（無条件）80%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
疾	18	50／10	1	立／屈／空	F	
疾（相手ガード時）	30	0／10	4	立／空	—	
風神〈N〉(S)	30	50／30	3	立／屈／空F	R	
風神〈N〉(HS)	46	50／30	3	立／屈／空F	RF	
針・壱式〈N〉	10×6	20／10	3	立／空	F	
一足飛び	—	30／—	—	—	—	
凪刃	30	30／20	3	屈／空F	R	
紅	30+10×6+40	0／40、40、32	3、1、5	立／屈／空F	R	※1
陰	90	50／50	3	—	F	※2
戒（P）	32	40／37	3	立／空	R	
戒（K）	50	50／45	4	立／空	RF	
針・弐式	16×6	50／20	3	立／空	RF	
一誠奥義「彩」	12×11+50	0／0	3	立／屈／空	F	※3
天神脚	30+20×13	40／15、0	5、3	立／空	R	
花鳥風月〈N〉	40×4	0／0	5	立／屈／空F	R	
風神〈EX〉(S)	28	50／20	4	立／屈／空F	R	
風神〈EX〉(HS・表)	28	10／20	4	立／屈／空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
風神〈EX〉(HS・裏回り)	28	10／20	2	立／屈／空F	R	
戒・壱式	32	40／22	3	立／空	R	
戒・弐式	32	40／22	3	立／空	R	
針・壱式〈EX〉	10×6	20／10	3	立／空	—	
無形	20	0／0	5	立／屈／空F	R	
紅（派生）	40+22×7+50	0／0	5、3、5	立／屈／空F	R	※4
天	30+20×13	0／15、0	5、3	立／空	R	
彩	12×11+50	0／0	3	立／屈／空	—	※3
陰（派生）	30	0／0	5	—	—	※2
花鳥風月〈EX〉	18×4	0／0	5	立／屈／空F	R	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

※1：攻撃力10の部分はガードバランス減少値4
※2：ガードバランス減少値8、Fは空振り時のみ
※3：攻撃力12の部分はガードバランス減少値2
※4：攻撃力22の部分はガードバランス減少値4

VENOM ヴェノム

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	6	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
立ち	K	12	12	1	立／屈／空F	CJR	※2
立ち	近S	16+16+16	32、12、22	5, 1, 2(4, 1, 2)	立／屈／空F	CJR	※3
立ち	遠S	24	22	3	立／屈／空F	CR	
立ち	HS	42	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	7	12	1	立／屈／空F	CR	※4
しゃがみ	K	8	12	1	屈／空F	CR	※5
しゃがみ	S	22	22	3	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	HS	20×2	32	4	立／屈／空F	CR	※6
ジャンプ	P	10	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	K	12	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	S	24	22	3	立／空	CJR	
ジャンプ	HS	36	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	D	40	22	3	立／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	28	22	3	立／屈／空F	CR	
➡+HS	52〈35〉	32	5	立／屈／空F	CR〈R〉	
足払い	20×2〈28〉	22	3	屈／空F	CR	
ダスト	20	22	3	立／空F	R	※7
DAA	20	22	3	立／屈／空F	R	※8
投げ	0+10×7	0/0、80/0	ー	ー	ー	※9
空中投げ	10×7	80／0	ー	ー	ー	※8
ライン移動攻撃	24	32	4	立／屈／空F	R	※10
ライン飛ばし攻撃	28	32	4	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	16	32	4	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）85%
※2：基底ダメージ補正（初段）90%
※3：ガードバランス減少値8
※4：基底ダメージ補正（初段）80%
※5：基底ダメージ補正（初段）70%
※6：ガードバランス減少値6
※7：ガードバランス減少値20
※8：基底ダメージ補正（初段）50%
※9：基底ダメージ補正（初段）40%
※10：基底ダメージ補正（初段）75%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
スティンガーエイム（S）	30（30）	30／10	3	立／屈／空	F	※1
スティンガーエイム（S・1段階ため）	22×2（30）	30／10	5	立／屈／空	F	
スティンガーエイム（S・2段階ため）	22×3（30）	30／10	5	立／屈／空	F	
スティンガーエイム（S・3段階ため）	22×6（30）	30／10	5	立／屈／空	F	
スティンガーエイム（HS）	42（42）	30／10	3	立／屈／空	F	※1
スティンガーエイム（HS・1段階ため）	25×2（42）	30／10	5	立／屈／空	F	
スティンガーエイム（HS・2段階ため）	25×3（42）	30／10	5	立／屈／空	F	
スティンガーエイム（HS・3段階ため）	25×6（42）	30／10	5	立／屈／空	F	
カーカスライド〈N〉（S）	36（36）	30／10	3	立／屈／空	ー	
カーカスライド〈N〉（HS）	50（50）	30／10	3	立／屈／空	ー	
ボール生成	ー	10／ー	ー	ー	ー	
ボール生成（空中）	ー	10／ー	ー	ー	F	
弾かれたボール	各技攻撃力（）内参照	ー／10	3	立／屈／空	ー	※1
デュービスカーブ	25（ー）	30／50	4	立／屈／空F	R	
ダブルヘッドモービット（S）	17×4（37）	26／18	3	立／屈／空F	R	
ダブルヘッドモービット（HS）	21×4（40）	40／22	3	立／屈／空F	R	
マッドストラグル〈N〉（S）	12×4（37）	30／20	3	立／空	R	

各技の攻撃力の（）内は、その技の生成したボールを弾いた際の、弾かれたボールの攻撃力
※1：ガードバランス減少値7
※2：ガードバランス減少値2

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
マッドストラグル〈N〉（HS）	15×4+15×3（37、40）	30／20	3	立／空、立／屈／空F	R	
瞬間移動	ー	0／ー	ー	ー	ー	
ダークエンジェル	12×28	0／0	5	立／屈／空	ー	※2
レッドヘイル〈N〉	26×10（26）	0／0	3	立／屈／空	ー	※1
スティンガーエイム（空中S）	40（40）	30／10	3	立／屈／空	ー	※1
スティンガーエイム（空中HS）	50（50）	30／10	3	立／屈／空	ー	※1
オブジェクトボール	ー	ー／ー	ー	ー	ー	
カーカスライド〈EX〉（S）	36（36）	30／10	3	立／屈／空	ー	※1
カーカスライド〈EX〉（HS）	50（50）	30／10	3	立／屈／空	ー	※1
バンキングジャック（地上）	18×2+18+12×2（40）	0／15、60、60	3	立／屈／空	R	※3
バンキングジャック（空中）	18×2+18+12×2（40）	0／60、60、60	3	立／屈／空	R	
マッドストラグル〈EX〉	12×4（37）	30／20	3	立／屈／空	R	
レッドヘイル〈EX〉（S）	26×9（26）	0／0	3	立／屈／空	F	
レッドヘイル〈EX〉（HS）	31×4（31）	0／0	3	立／屈／空	F	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	

※3：1～2段目は立／屈／空F

TESTAMENT テスタメント

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	9〈8〉	12	1	立／屈／空F	CJR	
立ち	K	18	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	近S	24	22	3	立／屈／空F	CJR	
立ち	遠S	28	22	3	立／屈／空F	CR	
立ち	HS	36	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	8	12	1	立／屈／空F	CR	※1
しゃがみ	K	12	12	1	屈／空F	CR	※2
しゃがみ	S	26	22	3	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	HS	38	32	5	立／屈／空F	CR	
ジャンプ	P	10	12	1	立／空	CR	
ジャンプ	K	18	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	S	28	22	3	立／空	CJR	
ジャンプ	HS	34	22	3	立／空	CR	
ジャンプ	D	44	22	3	立／空	CR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
➡+P	24	22	3	立／空F	CRF〈CR〉	※3
➡+K	28	22	3	立／屈／空F	CR	
➡+HS	55〈60〉	32	5	立／屈／空F	R	
足払い	38	32	4	屈／空F	CR	
ダスト	20	32	5	立／屈／空	ー	
DAA	25	22	3	立／屈／空	ー	※4
投げ	60	80／0	ー	ー	ー	※5
空中投げ	60	80／0	ー	ー	ー	※4
ライン移動攻撃	28	22	3	立／屈／空F	CJR	※6
ライン飛ばし攻撃	14	22	3	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	36	32	4	立／屈／空F	CR	※7

※1：基底ダメージ補正（初段）90%
※2：基底ダメージ補正（初段）70%
※3：基底ダメージ補正（初段）85%、
〈EX〉ガードバランス減少値12
※4：基底ダメージ補正（初段）50%
※5：基底ダメージ補正（初段）40%
※6：基底ダメージ補正（初段）80%
※7：基底ダメージ補正（初段）80%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ファントムソウル（P）	5	20／10	2	立／屈／空	F	
ファントムソウル（K）	5	20／10	2	立／屈／空	F	
カラス突進攻撃	20	ー／ー	3	立／屈／空	ー	
カラス羽攻撃	5×3	ー／ー	1	立／屈／空	ー	
カラス変身攻撃	30	ー／ー	5	立／空	ー	※1
グレイヴディガー（地上）	30	50／70	4	立／屈／空F	R	
グレイヴディガー（空中）	30	50／60	4	立／屈／空	R	※2
エグゼビースト〈N〉	36	40／10	3	立／屈／空	F	
ウォレント	10	30／60	3	立／屈／空F	RF	
HITOMI	30	40／10	3	立／屈／空F	ー	※1
HITOMI（強化版）	10	40／10	3	立／屈／空F	ー	※1
ゼイネスト	10	10／22	1	立／屈／空	ー	※1、3
ナイトメアサーキュラー	60	0／0	5	立／屈／空	ー	※3
マスターオブパペット	80	0／0	5	立／屈／空F	RF	
エグゼビースト〈EX〉（S）	36	40／10	3	立／屈／空	F	
エグゼビースト〈EX〉（HS）	40	40／10	3	立／屈／空	F	
ウォレント（打撃）	30	10／60	3	立／屈／空	R	

※1：基底ダメージ補正（初段）75%
※2：ガードバランス減少値9
※3：ガードバランス減少値15

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	
ー	ー	ー	ー	ー	ー	

DIZZY ディズィー

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	10	12	1	立／屈／空F	CJR	
	K	16	22	3	立／屈／空F	CJR	
	近S	24	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	20×5	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	40	32	4	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	8	12	1	立／屈／空F	CR	※1
	K	18	22	2	屈／空F	CR	※1
	S	28	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	44〈35〉	32	5	立／屈／空F	CRF〈CR〉	
ジャンプ	P	12	12	1	立／空	CJR	
	K	16	22	2	立／空	CJR	
	S	28〈22〉	22	3	立／空	CJR〈CR〉	
	HS	42〈34〉	32	5〈4〉	立／空	CR	
	D	30+40〈30×2+40〉	32	4	立／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
→+P	26	22	3	立／屈／空F	CR	
→+HS	38×2	32	5	立／屈／空F	CJRF〈CJR〉	
足払い	38	32	5	屈／空F	CRF〈CR〉	
ダスト	20	32〈22〉	4〈3〉	立／空F	R	※2
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※3
投げ	60	80／0	—	—	—	※4
空中投げ	60	80／32	—	—	—	※5
ライン移動攻撃	40	32	4	立／屈／空F	CJR	
ライン飛ばし攻撃	26	22	3	立／屈／空F	CJR	※6
背後攻撃	16	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）70%
※2：ガードバランス減少値20
※3：基底ダメージ補正（初段）50%
※4：基底ダメージ補正（無条件）40%
※5：基底ダメージ補正（初段）50%
※6：基底ダメージ補正（初段）75%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
はじめはただの明かりだったんです	20×3	40／10	1	立／屈／空	—	
魚を捕る時に使ってたんです	55	50／10	3	立／屈／空	F	
木の実をとる時に使ってたんです	25+55	50／10	3	立／屈／空	—	
よく話し相手になってくれます（P）	25×3	0／10	1	立／屈／空	—	
よく話し相手になってくれます（K）	25×2	20／10	1	立／屈／空	—	
よく話し相手になってくれます（S、HS）	45	20／10	3	立／屈／空	—	
独りにしてください	—	30／—	—	—	—	
独りにしてください（泡割り）	45	—／10	4	立／屈／空	—	
インペリアルレイ〈N〉	40×n	0／0	3	立／屈／空	F	※1
ネクロ怒った場合〈N〉	0+40×6	0／0	3	—	—	
ミカエルソード	30×2	0／60	4	立／屈／空F	RF	
木の実をとる時に使ってたんです（停滞・地上）	25	50／10	3	立／屈／空	F	
木の実をとる時に使ってたんです（停滞・空中）	25	0／10	3	立／屈／空	F	
木の実をとる時に使ってたんです（射出）	25	0／10	3	立／屈／空	—	
木の実をとる時に使ってたんです（即射・地上）	55	50／10	3	立／屈／空	F	
木の実をとる時に使ってたんです（即射・空中）	55	0／10	3	立／屈／空	F	
インペリアルレイ〈EX〉	40×n	0／0	3	立／屈／空	—	

※1：ガードバランス減少値9

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ネクロ怒った場合〈EX〉	24+18×8+40×6	0／0	3	—	—	
ネクロインストール	—	0／—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

SLAYER スレイヤー

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	16〈12〉	12	1	立／屈／空F	CJR	
	K	28〈20〉	22〈12〉	3	立／屈／空F	CJR	
	近S	28〈24〉	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	32〈22〉	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	50〈35〉	32〈22〉	5〈4〉	立／屈／空F	CJR	
しゃがみ	P	14〈10〉	12	1	立／屈／空F	CR	
	K	16〈10〉	22〈12〉	3	屈／空F	CR	※1
	S	28〈22〉	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	52〈40〉	32	5	屈／空F	R〈RF〉	※2
ジャンプ	P	13〈11〉	12	1	立／空	CR	
	K	24〈20〉	22〈12〉	3〈2〉	立／空	CJR	
	S	20×3〈18×3〉	22	3	立／空	CR	
	HS	36〈35〉	22	3	立／空	CR	※3
	D	40〈36〉	22	3	立／空	CJR	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
→+P	45〈30〉	32〈22〉	5〈3〉	立／屈／空F	RF	
→+K	22	22〈12〉	3	立／空	R	
→+HS	50〈45〉	32	5	立／屈／空F	CR	
足払い	30〈24〉	32	5	屈／空F	R	
ダスト	22	22	3	立／空F	R	※4
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※5
投げ	68	80／X	—	—	—	※6
空中投げ	60	—	—	—	—	※5
ライン移動攻撃	32	22	3	立／屈／空F	R	※7
ライン飛ばし攻撃	18	22	3	立／屈／空F	CJR	
背後攻撃	34	32	4	立／屈／空F	CJR	

※1：〈N〉基底ダメージ補正（初段）90%、〈EX〉基底ダメージ補正（初段）80%
※2：〈N〉基底ダメージ補正（初段）80%、〈EX〉基底ダメージ補正（初段）90%
※3：〈N〉基底ダメージ補正（初段）80%
※4：ガードバランス減少値20
※5：基底ダメージ補正（初段）50%
※6：基底ダメージ補正（無条件）40%、ヒット時のテンションゲージ増加量は直前に出した技と同じ
※7：基底ダメージ補正（初段）60%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
フェイント	—	0／—	—	—	—	
Dステップ	—	50／—	—	—	F	
パイルバンカー〈N〉	80	60／60	5	立／屈／空F	R	
クロスワイズヒール〈N〉	27+32	60／40	3	立／屈／空F	R	
アンダープレッシャー	36	50／60	3	立／屈／空F	R	
イッツ レイト	52	50／60	5	立／空F	R	
マッパハンチ〈N〉	40	40／40	5	立／屈／空F	R	
血を吸う宇宙〈N〉	70	120／0	—	—	F	※1
アンダートウ	60	40／60	3	—	R	※2
フットルース ジャーニー	36×3	40／30	4	立／屈／空	R	
デッド オン タイム〈N〉	140	0／0	5	立／屈／空	R	
永遠の翼	88	0／0	5	立／屈／空F	R	
直下型ダンディー（噴射）	140	0／0	5	立／屈／空	—	
直下型ダンディー（突進）	100	0／0	5	立／屈／空F	R	
マッパハンチ〈EX〉	20	40／10	2	立／屈／空F	R	
Dコンビネーション（2段目・中段）	40	40／40	3	立／空F	R	
Dコンビネーション（2段目・連係）	10	30／10	3	立／屈／空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
Dコンビネーション（3段目・連係）	40	0／20	3	立／屈／空F	R	
Dコンビネーション（3段目・下段）	35	0／22	3	屈／空F	R	
Dコンビネーション（3段目・中段）	25	10／20	3	立／空F	R	
パイルバンカー〈EX〉	70	50／50	5	立／屈／空F	RF	
クロスワイズヒール〈EX〉	15+35	40／30、50	3	立／屈／空F	R	
血を吸う宇宙〈EX〉	30	120／0	—	—	—	※3
V字型ダンディー（噴射）	140	0／0	5	立／屈／空	—	
V字型ダンディー（突進～上昇）	72+40	0／0	5	立／空、立／屈／空F	R	※4
デッド オン タイム〈EX〉	120	0／0	5	立／屈／空	R	
ロイヤルハント	65	0／0	5	立／屈／空F	R	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	

※1：基底ダメージ補正（初段）40%、与えたダメージの1/3回復、Fは空振り時のみ
※2：基底ダメージ補正（初段）40%
※3：基底ダメージ補正（初段）40%、与えたダメージの1/3回復
※4：1段目は基底ダメージ補正（初段）150%、2段目は基底ダメージ補正（無条件）60%

I-NO イノ

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	12	12	1	立／屈／空F	CJR	−
	K	20	22	2	立／屈／空F	CJR	−
	近S	26〈21〉	22	3	立／屈／空F	CJR	−
	遠S	28	22	3	立／屈／空F	CR	−
	HS	38〈33〉	32	5	立／屈／空F	CJR	−
しゃがみ	P	10	12	1	立／屈／空F	CR	※1
	K	15	12	1	屈／空F	CR	※2
	S	28	22	3	立／屈／空F	CR	−
	HS	35〈28〉	32	5〈4〉	立／屈／空F	CR	−
ジャンプ	P	18〈12〉	12	1	立／空	CR	−
	K	13〈11〉	22	2	立／空	CR	※3
	S	23〈21〉	22	3	立／空	CJR	−
	HS	35〈30〉	22	3	立／空	CR	−
	D	40〈35〉	22	3	立／空	CJR	※1

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
→+P	22〈20〉	22	3	立／屈／空F	CR	※4
→+HS	20+65	32	4、5	立／屈／空F	R	
足払い	26〈23〉	22	3	屈／空F	CR	
ダスト	15	22	3	立／空F	R	※5
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※6
投げ	60	80／22	−	−	−	※7
空中投げ	60	80／0	−	−	−	※6
ライン移動攻撃	30	22	3	立／屈／空F	CR	※8
ライン飛ばし攻撃	34	22	3	立／屈／空F	CJR	※1
背後攻撃	32〈5〉	32	4	立／屈／空F	CJR	−

※1：基底ダメージ補正（初段）80%
※2：基底ダメージ補正（初段）75%
※3：〈N〉基底ダメージ補正（初段）90%
※4：基底ダメージ補正（無条件）80%
※5：ガードバランス減少値20
※6：基底ダメージ補正（無条件）50%
※7：基底ダメージ補正（初段）40%
※8：基底ダメージ補正（初段）70%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
大木をさする手〈N〉（S）	40	40／60	5	屈／空F	R	
大木をさする手〈N〉（HS）	40	40／60	5	屈／空F	RF	
抗鬱音階	12×1～6	50／10	1	立／屈／空	F	※1
狂言実行（P）	40	40／40	3	立／空	R	
狂言実行（K）	44	40／40	3	立／空	R	
狂言実行（S）	44	40／40	3	立／空	R	※2
狂言実行（HS）	20×3	40／40	3	立／屈／空	RF	
ケミカル愛情	50	50／10	5	立／屈／空	F	
窓際desperate	46×3	0／0	3	立／屈／空	−	
限界フォルテッシモ	50×3	0／0	4	立／屈／空	−	
大木をさする手〈EX〉（S）	40	40／60	5	立／屈／空F	R	
大木をさする手〈EX〉（HS）	40	40／60	5	立／屈／空F	RF	
ケミカル愛情（横）	50	50／10	5	立／屈／空	F	
ケミカル愛情（縦）	50	50／10	5	立／屈／空	F	
ホバージャンプ	−	20／−	−	−	−	
諧謔homeostasis	60×2	0／0	5	立／屈／空F	R	
−	−	−	−	−	−	

※1：ヒット数は時間経過とともに増加、2ヒット以上になった場合は攻撃レベル2
※2：基底ダメージ補正（初段）90%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	

BRIDGET ブリジット

	技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	12	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
	K	22	22	3	立／屈／空F	CJR	
	近S	22×2	32	4	立／屈／空F	CJR	
	遠S	34〈26〉	22	3	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	P	8	12	1	立／屈／空F	CR	※2
	K	12	12	1	屈／空F	CR	※3
	S	30	22	3	立／屈／空F	CJR〈CR〉	
ジャンプ	P	16	12	1	立／空	CR	
	K	20	22	2	立／空	CJR	
	S	32	22	3	立／空	CR	
	D	16×3	22	2	立／空	CR	
	↓+S	35〈46〉	22	3	立／空	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
→+P	30	22	3	立／屈／空F	CR	
↑+P	24	22	3	立／屈／空	CR	
→+K	20×2〈13×2〉	22〈12〉	3〈1〉	立／空F	R	
→+S	46	32	4	立／屈／空F	CJR	
足払い	32	32	4	屈／空F	CRF	
ダスト	17	22	3	立／空F	R	※4
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※5
投げ	48	80／32	−	−	−	※6
空中投げ	55	80／0	−	−	−	※5
ライン移動攻撃	30	22	2	立／屈／空F	CR	
ライン飛ばし攻撃	24	32	4	立／屈／空	CJR	
背後攻撃	34	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）90%
※2：基底ダメージ補正（初段）80%
※3：基底ダメージ補正（初段）70%
※4：ガードバランス減少値20
※5：基底ダメージ補正（初段）50%
※6：基底ダメージ補正（無条件）40%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
YOYO配置	−	0／−	−	−	−	
YOYO引き戻し	40	0／10	4	立／屈／空	−	
ロジャーラッシュ〈N〉	36×5	40／10	4	立／屈／空	F	※1
ジャッグドロジャー〈N〉（地上）	20×3	40／10	3	立／屈／空	F	
ジャッグドロジャー〈N〉（空中）	20×3	40／10	3	立／屈／空	−	
ロジャーハグ	30	40／40	3	立／屈／空	−	
ローリング移動	−	0／−	−	−	−	
キックスタート マイ ハート	30	0／60	4	立／屈／空F	R	
停止	40	0／60	2	立／屈／空	−	
発射	50	0／60	3	立／屈／空F	R	
スターシップ（地上）	22×4	40／20	3	立／屈／空F	RF	
スターシップ（空中）	18×3	40／25	2	立／屈／空	R	
ループ ザ ループ	20+20×6+60	0／0	5、2、5	立／屈／空F	R	※2
メンテナンス中の悲劇	24×18	0／0	1	立／屈／空	−	
俺とキルマシーン〈N〉	25×12	0／0	3	立／屈／空	−	
ロジャーラッシュ〈EX〉	36×3	40／10	4	立／屈／空	−	※1
ジャッグドロジャー〈EX〉	20×5	40／10	3	立／屈／空	−	

※1：ガードバランス減少値8
※2：8段目のみ立／空F

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
メンテナンス中の喜劇	24×12	0／0	1	−	−	
メンテナンス中の喜劇（投げ不成立）	10	0／0	3	立／屈／空	−	
俺とキルマシーン〈EX〉（地上）	30×12	0／0	3	立／屈／空	−	
俺とキルマシーン〈EX〉（空中）	30×12	40／0	3	立／屈／空	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	
−	−	−	−	−	−	

ZAPPA

ザッパ

憑依無し

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	P	9	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
	K	22	22	2	立／屈／空F	CR	
	近S	26	22	3	立／屈／空F	CJR	
	遠S	30	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	20×3	32	4	立／空F	R	
しゃがみ	P	12	12	1	立／屈／空F	CJR	※1
	K	16	22	2	屈／空F	CR	※2
	S	26	22	3	立／屈／空F	CR	
	HS	60〈50〉	32	5	立／屈／空F	CJR	
ジャンプ	P	13	12	1	立／空	CJR	–
	K	22	22	2	立／空	CR	–
	S	32	22	3	立／空	CJR	–
	HS	24	22	3	屈／空F	CJR	
	D	50〈40〉	32	5	立／空F	R〈CR〉	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
→+P	30	22	3	屈／空F	CR	
→+HS	17	32	4	立／空F	CR	※3
足払い	28	22	3	立／空	CR	
ダスト	40	22	3	立／空	R	
DAA	25	22	3	立／屈／空	R	※4
投げ	50	80／0	–	–	–	※5
空中投げ	60	80／0	–	–	–	※4
ライン移動攻撃	22	32	4	立／屈／空F	R	※2
ライン飛ばし攻撃	40	64	4	立／空F	CJR	
背後攻撃	26	22	3	立／屈／空F	CJR	

※1：基底ダメージ補正（初段）90%
※2：基底ダメージ補正（初段）80%
※3：ガードバランス減少値20
※4：基底ダメージ補正（初段）50%
※5：基底ダメージ補正（初段）40%

幽霊憑依状態

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	近S	36	32	4	立／屈／空F	CJR	
	遠S	22	22	3	立／屈／空F	CJR	
	HS	50	32	4	立／屈／空F	CJR	
しゃがみ	S	20	22	3	屈／空F	CR	
	HS	50	32	4	立／屈／空F	CRF〈CR〉	
ジャンプ	S	50	32	4	立／空	CR	
	HS	50	32	4	立／屈／空F	CR	
→+HS		36×3	32	4	立／空F	R	

剣憑依状態

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	近S	36	22	3	立／屈／空F	CJR〈CR〉	
	遠S	30	32	4	立／屈／空F	CR	
	HS	35×2	32	5	立／屈／空F	CR	
しゃがみ	S	22	22	3	屈／空F	CR	
	HS	40	32	5	立／屈／空F	CR	
ジャンプ	S	26	22	3	立／空	CJR	
	HS	32	22	3	立／空	CR	
→+HS		32	32	5	立／空F	CR	

ラオウ憑依状態

技名		攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
立ち	近S	40	32	4	立／屈／空F	CR	
	遠S	36	32	4	立／屈／空F	CR	
	HS	48	32	5	立／屈／空F〈屈／空F〉	CR	
しゃがみ	S	36	22	3	屈／空F	CR	
	HS	68〈60〉	32〈22〉	5〈3〉	屈／空F〈立／屈／空F〉	CR	
ジャンプ	S	35	22	3	立／空	CR	
	HS	45	32	4	立／空	CR	
→+HS		76〈64〉	32	5〈4〉	立／屈／空F	CR	
ダスト		30	32	4	立／空F	R	

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
こんにちは三匹のムカデ	20	100／100	2	立／屈／空F	R	
そのまま帰ってこないで下さい(S)	24	60／10	3	立／屈／空	F	
そのまま帰ってこないで下さい(HS)	24	40／10	3	立／屈／空	F	
バナナ	0	–／22	2	屈／空F	–	
ゴルフボール	40	–／32	4	立／屈／空	–	
鉢植え	25	–／22	2	立／屈／空	–	
痛そう、っていうか痛い	20	50／50	4	立／屈／空F	R	
→追加攻撃	45	60／60	3	立／屈／空F	R	
落ちといてください	40	50／50	4	立／屈／空F	RF	
近づくと逝きます	30×2	40／40	5	立／屈／空F	RF	
犬攻撃（ニュートラル）	25	0／10	2	立／屈／空F	–	
犬攻撃（→）	25	0／10	2	立／屈／空F	–	
犬攻撃（↑）	25	0／10	3	立／屈／空	–	
犬攻撃（↓）	60	0／10	5	–	–	※1
犬攻撃（←）	–	0／–	–	–	–	
犬追加攻撃	25	0／10	2	立／空	–	※2
–	–	–	–	–	–	

※1：基底ダメージ補正（初段）50%
※2：基底ダメージ補正（初段）75%

技名	攻撃力	ゲージ	レベル	ガード	キャンセル	備考
ダークネスアンセム	28×3	40／30	4	立／屈／空F	–	
→追加攻撃	30×2	40／30	4	立／屈／空F	–	
ラストエドガイ	100	60／60	5	立／屈／空F	R	
産まれる!!	40×4	0／0	4	立／屈／空F	R	
ベロウズマリス	40×10	0／0	5	立／屈／空F	–	
ご利用は計画的に	–	0／–	–	–	–	
ナックルカイザー	140	0／0	5	立／屈／空F	R	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	
–	–	–	–	–	–	

SYSTEM DATA LIST システム関連データ

いくら腕が良くても知識が伴っていなければ、その腕を活かしきっているとはいえない。ここで開示する資料はどれも対戦に役立つものばかり！　あ、BGMリストは対戦には関係無い……と思う。だが、自分がギルッ子を自負するならこれぐらい知っておこうぜ！

基本パラメータ

各キャラクターの優れているところ・劣っているところをしっかりと把握すれば、闘い方は見えてくる。意外な行動が優れていたり、優れていると思っていた行動が実は……というのもデータを見る面白さだ。ぜひプレイに活かそう。

●基本パラメータ表の見方

『行動名称』欄にある各行動に対応した数値の単位が『dot』のものは、1フレーム（1フレームは1/60秒）でキャラクターが移動する距離を表している。この数値が大きい方が各行動の『移動スピードが速い』といえる。

また、単位『F』はフレームを指し、その行動が持続される時間を表している。この値が大きいほどその行動が長く続く。

単位が付いていない数値は、その数値の大小がキャラごとの能力差を表している。原則的には数値が大きい方が優れているのだが、【防御力】と【体重】は数値が小さい方が防御力が高く、体重も重いことになっている。

また、表中()内のデータはEXキャラクターのものであることを示している。

行動名称	ソル	カイ	メイ	ミリア	エディ	ポチョムキン	チップ	ファウスト	梅喧	紗夢
前方歩行	3.50dot	3.75dot	3.20dot	4.50dot	2.80dot	3.20dot	4.70dot	2.50dot	2.80dot	4.50dot
後方歩行	2.75dot	2.85dot	2.74dot	3.50dot	2.20dot	2.75dot	3.90dot	4.40dot	2.70dot	3.30dot
ダッシュ速度	8.00dot	8.56dot	7.87dot	11.80dot	7.75dot	3.50dot	14.00dot	8.00dot	8.00dot	9.50dot
バックステップ速度	9.00dot	9.00dot	12.00dot	14.00dot	8.00dot	3.50dot	8.50dot	9.50dot	8.50dot	10.00dot
バックステップY速度	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	2.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot
バックステップY重力	0.40dot	0.40dot	0.50dot	0.60dot	0.40dot	0.20dot	0.30dot	0.50dot	0.40dot	0.50dot
ダッシュ加速力	0.40dot	0.37dot	0.32dot	0.45dot	0.30dot	–	0.55dot	0.30dot	0.35dot	0.42dot
ダッシュ抵抗値	95	100	100	90	100	–	85	100	105	100
前方ジャンプX速度	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.70dot	5.00dot	5.00dot	6.00dot	5.00dot	5.00dot	5.25dot
後方ジャンプX速度	5.00dot	5.00dot	4.00dot	4.50dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot
通常ジャンプY速度	20.00dot	20.00dot	30.00dot	28.00dot	24.00dot	20.00dot	28.00dot	22.00dot	23.00dot	22.00dot
通常ジャンプY重力	1.10dot	1.10dot	1.70dot	1.60dot	1.30dot	1.10dot	1.40dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
前方ハイジャンプX速度	5.00dot	8.00dot	4.00dot	8.00dot	5.00dot	6.50dot	8.00dot	5.00dot	5.00dot	6.50(5.00)dot
後方ハイジャンプX速度	5.00dot	8.00dot	4.00dot	7.00dot	5.00dot	6.50dot	7.00dot	5.00dot	5.00dot	6.50(5.00)dot
ハイジャンプY速度	26.00dot	25.00dot	30.00dot	29.00dot	30.00dot	26.00dot	29.00dot	30.00dot	26.00dot	28.00dot
ハイジャンプY重力	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot
ホーミングジャンプ時最高Y速度	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	2.00dot	1.00dot
ホーミングジャンプ時最高X速度	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	4.00dot	3.00dot
ホーミングジャンプ時X抵抗値	16	16	16	16	16	20	16	20	16	16
ホーミングターゲットのY加速値	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot
空中ダッシュ時最低必要高度	60.00dot	60.00dot	70.00dot	60.00dot	75.00dot	–	60.00dot	60.00dot	30.00dot	20.00dot
空中ダッシュ時間	20F	20F	20F	12F	18F	–	14F	30F	20F	16F
空中バックステップ時間	10F	10F	10F	10F	10F	–	9F	16F	10F	10F
空中ダッシュ攻撃不可能時間	5F	6F	5F	4F	6F	–	5F	8F	5F	4F
空中バックステップ攻撃不可能時間	5F	5F	5F	5F	5F	–	5F	10F	5F	5F
気絶値	60	60	70	55	60 (65)	80	50	65	55	65
防御力	0	8	16	56 (78)	16	-32	78 (91)	0	48	32 (56)
根性値	1	2	3	3	0 (1)	4	4	0	5 (4)	3
体重	100	100	110	105	100	94	100	100	110	110
テンション上昇量【前方歩行】	12	12	12	12	12	12	10	12	12	12
テンション上昇量【前方ジャンプ】	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
テンション上昇量【ダッシュ】	25	25	25	22	25	25	18	25	25	25 (22)
テンション上昇量【空中ダッシュ】	25	25	25	22	25	25	18	25	25	25
直前ガード時のテンション増加量	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
ガードバランスゲージ防御力	32	32	32	40	32	32	36	26	32	32
ガードバランスゲージ回復力	5	5	5	6	5	4	5	6	5	5

行動名称	ジョニー	アクセル	闇慈	ヴェノム	テスタメント	ディズィー	スレイヤー	イノ	ザッパ	ブリジット
前方歩行	3.60dot	3.0dot	3.20dot	3.45dot	3.20dot	3.20dot	4.50dot	3.50dot	3.35dot	4.0dot
後方歩行	2.95dot	2.80dot	2.80dot	2.75dot	2.60dot	2.40dot	2.75dot	2.75dot	3.25dot	3.00dot
ダッシュ速度	7.00(8.00)dot	7.50dot	7.75dot	8.12dot	6.60dot	11.00dot	0.00dot	8.00dot	8.80(9.60)dot	8.00dot
バックステップ速度	12.50dot	7.00dot	8.00dot	9.00dot	9.00dot	9.00dot	0(10.00)dot	9.00dot	14.00dot	9.00dot
バックステップY速度	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot
バックステップY重力	0.60dot	0.40dot	0.40dot	0.50dot	0.40dot	0.40dot	0.40dot	0.40dot	0.60dot	0.45dot
ダッシュ加速力	0.30(0.40)dot	0.30dot	0.32dot	0.34dot	0.38dot	0.24dot	0.40dot	0.40(0.30)dot	0.28dot	0.44dot
ダッシュ抵抗値	100	100	100	100	100	100	95	95	95	95
前方ジャンプX速度	4.70dot	5.00dot	4.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	6.50dot	5.00dot	6.00(7.50)dot	6.50dot
後方ジャンプX速度	5.00dot	4.00dot	4.00dot	5.00dot	5.00dot	5.00dot	6.50dot	5.00dot	5.00dot	6.50dot
通常ジャンプY速度	23.50dot	22.00dot	24.50dot	22.00dot	20.00dot	23.00dot	22.00dot	20.00dot	20.00dot	21.00dot
通常ジャンプY重力	1.05dot	1.10dot	1.20dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.05dot	1.05dot
前方ハイジャンプX速度	4.70dot	5.00dot	14.00dot	5.00dot	5.00dot	8.00dot	6.00dot	6.50dot	6.00dot	6.50dot
後方ハイジャンプX速度	5.00dot	3.00dot	12.50dot	5.00dot	5.00dot	8.00dot	6.00dot	6.50dot	5.00dot	6.50dot
ハイジャンプY速度	28.00dot	26.00dot	26.00dot	26.00dot	26.00dot	30.00dot	26.00dot	26.00dot	26.00dot	24.00dot
ハイジャンプY重力	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.10dot	1.00dot	1.10dot	1.10dot	1.05dot
ホーミングジャンプ時最高Y速度	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot	1.00dot
ホーミングジャンプ時最高X速度	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot	3.00dot
ホーミングジャンプ時X抵抗値	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
ホーミングターゲットのY加速値	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot	30.00dot
空中ダッシュ時最低必要高度	80.00dot	80.00dot	60.00dot	80.00dot	80.00dot	30.00dot	60.00dot	60.00dot	60.00dot	60.00dot
空中ダッシュ時間	22F	16F	20F	20F	16F	22F	24F	20F	20F	20F
空中バックステップ時間	10F	10F	10F	10F	10F	9F	10F	10F	10F	9F
空中ダッシュ攻撃不可能時間	5F	6F	5F	6F	6F	5F	8F	5F	5F	5F
空中バックステップ攻撃不可能時間	5F	5F	5F	5F	5F	5F	5F	5F	5F	5F
気絶耐久値	70	60	65	60	65	50	70	55 (60)	60	55 (60)
防御力	0	16	16	0	0	16	8	16 (32)	0	20 (16)
根性値	4	1	5	1	0	1	2	1	2	0 (1)
体重	98	100	100	100	100	105	100	105	100	110
テンション上昇量【前方歩行】	14	12	12	12	12	12	12	12	12	12
テンション上昇量【前方ジャンプ】	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
テンション上昇量【ダッシュ】	50 (18)	28	25	25	25	25	25 (10)	25 (15)	25	25
テンション上昇量【空中ダッシュ】	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
直前ガード時のテンション増加量	– (50)	50	– (50)	– (50)	50	50	50	50	– (50)	50
ガードバランスゲージ防御力	28	32	40	32	32	28	28	32	32	32
ガードバランスゲージ回復力	5	5	5 (6)	5	6	6	5	5	5	5

テンションゲージについて

攻守にわたり重要な役割を果たすテンションゲージだが、その上昇量や減少にはテンションバランスが大きく影響している。

テンションバランスはアクティブと判断される行動（表❶）を取ることによって高まり、ネガティブと判断される行動（表❷）により低くなってしまう。テンションが高いほどテンションゲージがたまりやすく、逆に低ければゲージはたまりにくくなってしまう。さらに低くなり過ぎるとネガティブペナルティを受け、テンションゲージはゼロになり、ガードバランスも最大になってしまう。十分な注意が必要だ。

テンションバランスの高低は、テンションゲージの輝き（明るい部分の移動速度）で確認できる。明るい部分は左から右へ移動しているのだが、この移動速度が速いほどテンションバランスが高く、この移動速度が遅いほど低い状態なのだ。

また、相手との距離によっても、テンションゲージの増加量に補正が掛かり、距離が遠くなるほどその補正も大きくなる。

●敵との距離によるテンションゲージ増加量の補正

500dot未満	100%
500以上～750dot未満	80%
750dot以上	60%

●テンションバランスによるテンションゲージ増加量の補正

−50未満	25%
−30未満	50%
−15未満	75%
−5未満	90%
+5未満	100%
+20未満	125%
+20以上	150%

❶アクティブと判断される行動

行動	備考
前進	敵の居る方に移動している
ジャンプ（前）	敵の居る方にジャンプしている
空中ダッシュ（前）	敵の居る方に移動している
ダッシュ	敵の居る方に移動している
攻撃を当てる	別チームのキャラが対象
攻撃をガードさせる	別チームのキャラが対象
直前ガード	別チームのキャラによる攻撃が対象
敵の行動による変動	1対1かつ二人が同一ラインに居る状況で、敵がライン移動orライン移動攻撃orガードキャンセルライン移動で別のラインへ移動する

❷ネガティブと判断される行動

行動	備考
前進	自キャラが居るライン上で、向いている方向に別チームのキャラが居ない
ジャンプ（前）	自キャラが居るライン上で、向いている方向に別チームのキャラが居ない
空中ダッシュ（前）	自キャラが居るライン上で、向いている方向に別チームのキャラが居ない
ダッシュ	自キャラが居るライン上で、向いている方向に別チームのキャラが居ない
後退	一番近くに居る敵との距離が160ドット以上
ジャンプ（後）	一番近くに居る敵との距離が160ドット以上
空中ダッシュ（後）	一番近くに居る敵との距離が160ドット以上
バックステップ	一番近くに居る敵との距離が160ドット以上
ライン移動	1対1かつ二人が同一ラインに居る状況で、任意に別ラインへ移動する
ライン移動攻撃	1対1かつ二人が同一ラインに居る状況で、任意に別ラインへ移動する
ガードキャンセルライン移動	1対1かつ二人が同一ラインに居る状況で、任意に別ラインへ移動する
画面端に留まる	—
一定時間攻撃を当てない	—

※敵は、自キャラが向いている方向で最も近いキャラクターを指し、同じチーム・倒されている・別ラインのキャラは対象外となる

テンションゲージ上昇に対するペナルティ

以下に記載された三つの行動を行なうと、一定時間テンションゲージの上昇量が通常時の20%になってしまう。

- **フォルトレスディフェンス：1秒間**
- **ロマンキャンセル：4秒間**
- **デッドアングルアタック：4秒間**
- **ネガティブペナルティを受ける：10秒間**

ガードバランスとダメージ補正

攻撃によるダメージ量はガードバランス量によって、補正が掛けられ変化する。

敵の技をガードすることでたまるガードバランスは、初期状態で0、最もたまった状態で+128、逆に一番減少した状態は−128となっている。0～+128の状態だと、ヒットさせた技の攻撃力が、そのまま敵に与えるダメージとなる。

気を付けたいのはガードバランスが+64以上の状態（点滅している状態）で、このときに攻撃を当てる（くらう）と、どのような状態にあっても、カウンターヒット扱いになる。ガードバランスを意識して、うまく闘えばカウンターヒット時限定の連続技を決められるだけでなく、与えるダメージは大きくなるし、受けるダメージを減らすことにもつながるのだ。

なお、たまったガードバランスは時間の経過とともに回復するのだが、ダメージ中（ダウン接地中を除く）と、ガード硬直が解けた直後の0.5秒間は回復しない。

ちなみに、前作までは覚醒必殺技とそのほかの攻撃は、ダメージ補正が別々に計算されていたが、本作では統一されている。

ガードゲージの値	ダメージ補正値
1～128	100%
0（基準点）～−15	100%
−16	78%
−32	59%
−48	44%
−64	31%
−80	18%
−96	12%
−112	6%
−128	3%

根性値と体力残量によるダメージ変化

根性値と残体力によるダメージ変化を知ろう。まずダメージ補正倍率表の見方から説明する。

表の上に掛かっている根性値の0～5は、各キャラごとに設定されており、簡単にいえばこの値が高い方が「根性がある」というわけだ。

表の左側に掛かっている100～56%などの数字は残体力を表している。

基本的には、根性値がいくつであっても（＝どのキャラでも）、体力の残りが30%以下になると、ダメージ補正が掛かるようになる。同じ残体力30%でも大きくダメージ補正が掛かるキャラが根性値の高いキャラなのだ。

根性値の高さによって、どれだけ受けるダメージを軽減できるかを具体的に説明しよう。根性値によるダメージ補正の最大と最低の差が一番顕著に現れるのが残体力30～21%時で、その差は17%にもなる。くらった技の攻撃力を100とすると、根性値0のエディ〈N〉ならばダメージ92だが、根性値5の闇慈ならばダメージ75となる。

ちなみに、根性値の高さはキャラ設定なども関係しているようだ。梅喧・闇慈の根性値が高いのは、彼らが日本人特有の「大和魂」を持っているからだろうか。

当たると痛いポチョの➡+HS。根性値5の闇慈なら、ソウル無しの状態で5発くらってもまだ大丈夫。でも、根性無し（？）のエディ〈N〉は、K.O.に。1発を耐える根性が、大きな差を生むのだ。

■ダメージ補正倍率

残体力＼根性値	根性値0	根性値1	根性値2	根性値3	根性値4	根性値5
100～56%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
55～41%	100%	100%	100%	98%	96%	94%
40～31%	100%	98%	94%	91%	88%	85%
30～21%	92%	89%	85%	82%	78%	75%
20～16%	76%	72%	68%	66%	64%	60%
15～11%	60%	58%	56%	54%	50%	48%
10～6%	50%	48%	46%	44%	42%	40%
5～0%	40%	40%	38%	38%	38%	36%

※各キャラの根性値についてはP173の基本パラメータを参照

気絶値に関して

気絶値は敵の攻撃を受けるごとに上昇し、各キャラクターごとに設定されている気絶耐久値(P173参照)を超えると、気絶状態になってしまう。気絶値の算出法については下記カコミを参照のこと。

式中のヒット数補正については右表1の通りで、ヒット数が増えるたびに気絶値の補正も大きく掛かるが、12ヒット以降は一律で13%となっている。また、自分の置かれている状況によって適用される補正(その他の補正)については右表2の二つがある。

気絶値の回復については右表3を参照してほしい。

気絶値の計算式

気絶値＝(ダメージ値×ヒット数補正×その他の補正－5)×0.15×(1.0～1.31の乱数)

1ヒット数による気絶値補正

ヒット数	気絶値補正
1	100%
2	75%
3	69%
4	63%
5	56%
6	50%
7	44%
8	38%
9	31%
10	25%
11	19%
12～	13%

2特定状況下における気絶値の補正

状況	気絶値補正
ダウン中	25%
カウンターヒット時	200%

3気絶耐久値の回復量

状態	気絶値回復量
平常時	2.4／秒
ダウン(接地)～起き上がるまで	6.0／秒

※キャラ別気絶耐久値についてはP173の基本パラメータを参照のこと

バーストゲージについて

バーストゲージの全体量は15000で、青色なら15000(ヒット時5000回復)、黄色なら9000消費する。

消費したバーストゲージは、時間の経過とともに回復する。その回復量は残体力によって異なり、残体力によって3段階に分けられている(右表参照)。

また、相手の攻撃を受けることでもバーストゲージは回復する。被攻撃によるバーストゲージの回復量は右のカコミにある計算式の通り。ただし、注意してもらいたいのは、2対1の対戦形式における、二人で闘っている側と、一人で闘っている側の回復量が違うこと。二人側の回復量は、一人側の半分になっているのだ。試合開始時のバーストゲージがゼロであることを考えると、1試合で使用するチャンスは、ほぼ無いだろう。

■時間の経過による回復量の補正

残体力	回復量
25%以下	3
26%～50%	2
51%以上	1

※2対1での対戦時は、二人側の回復量は0

被攻撃によるバーストゲージ回復量の計算式

①＝100＋ダメージ×3×(補正値)
②＝(現在のヒット数＋32)÷32)
被攻撃時回復量＝①×②×(補正値)
※2対1での対戦時は、二人側の回復量は上記の回復量の半分

■式中補正値の適用条件と算出法

●補正値適用条件
・複数のキャラに連続で攻撃を受ける(敵味方区別無し)
・攻撃側のキャラが、ダメージ側とは別のキャラに接触している

●補正値算出方法
・補正値の初期値は1
・連続ヒットが途切れるまで、以降の攻撃に補正がかかる
・補正を受ける条件で攻撃を受けた時、その時点でのヒット数が補正値に加算される

例1) キャラAに2ヒット攻撃を受ける→キャラBに2ヒット攻撃を受ける(3ヒット目以降の攻撃に補正値4)
例2) キャラAに1ヒット攻撃を受ける→キャラBに1ヒット攻撃を受ける(補正値3)→キャラAに1ヒット攻撃を受ける(補正値6)
例3) キャラAに2ヒット攻撃を受ける→キャラAにキャラBが接触して押す→キャラAに1ヒット攻撃を受ける(補正値4)→キャラAに1ヒット攻撃を受ける(補正値8)

投げ間合い

対戦において、通常投げは貴重なダメージ源。各キャラには通常投げ・空中投げのそれぞれに投げ間合いが設定されている。

投げ間合いをしっかり把握して、相手の技をガードした後や、相手のダウン復帰を読んだときなどに使っていこう。なお、表中の単位はドットになっている。

キャラ名	通常投げ	空中投げ		
		横方向	上方向	下方向
ソル	43	110	30	100
カイ	43	110	30	100
メイ	43	120	30	100
ミリア	40	110	30	100
エディ	49	110	30	100
ポチョムキン	55	130	30	100
チップ	36	110	30	100
ファウスト	45	110	30	100
梅喧	40	110	30	100
紗夢	43	110	30	100

キャラ名	通常投げ	空中投げ		
		横方向	上方向	下方向
ジョニー	45	110	30	100
アクセル	45	110	30	100
闇慈	43	110	30	100
ヴェノム	43	110	30	100
テスタメント	45	110	30	100
ディズィー	49	110	30	100
スレイヤー	49	110	30	100
イノ	45	120	30	100
ザッパ	45	110	30	100
ブリジット	45	110	30	100

BGMリスト

イカスギルティサウンドは本作でも健在だ。多人数対戦時はBGMを聞くヒマが無いかもしれないが、たまには一歩引いてBGMに耳を傾けてみよう。

曲名	使用パート	備考
The GOD bites own lip in chagrin	オープニング	－
Peep	キャラクターセレクト画面	－
Hunt A Soul	プロフィール	－
Might Is Right But Tight	勝利画面	－
The Cat Attached To The Rust	エンディング	－
Lost My Holdings	ゲームオーバー画面	－
Calculating King	コンティニュー画面	－

曲名	使用ステージ	備考
Drumhead Pulsation	Colony	闇慈／梅喧／チップ
Exceptional Routine Work	May Beach	メイ／ジョニー／ディズィー
Lady Fascination	China	紗夢
Kill DOG As A Sacrifice To DOG	Antarctica	レオパルドン
Drunkard Does Make Wise Remarks	England	アクセル／ブリジット
Home Sweet Grave	Kingdom Cemetery	ファウスト／ザッパ
The Irony Of Chaste	Paris	ミリア／ヴェノム
Push A Bush	Hells Forest (Deep Forest)	テスタメント／エディ
Sheep Will Sleep (,if you become fatigued)	Wilderness Gravemarker	ソル／カイ／イノ
Riches In Me	Pirate Fort	スレイヤー／ポチョムキン

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.15

GUILTY GEAR ISUKA OUTLIVE ENCYCLOPEDIA

エンターブレインムック アルカディア エクストラ Vol.15
ギルティギア 鶍
アウトライブ エンサイクロペディア

発行　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10

雑誌61952-51　2004年4月13日　初版発行

PUBLISHER
浜村 弘一

EXECUTIVE EDITOR
松本 秀寿

CHIEF EDITOR
猿渡 雅史

DESK
杉田 哲朗／霜田 和人

EDITORS
河野 淳一
北裏 裕章
伊丹 恭
鈴木 宏昌
安藤 慶祐
高橋 誠
小沢 正
飯塚 晃司
砂田 秀幸
勝田 周

WRITING
真瑠世（ポチョムキン・ジョニー・闇慈・スレイヤー）
パチ（チップ・ファウスト・アクセル・ザッパ）
ハメコ。（梅喧・ヴェノム・テスタメント・イノ）
OYZ（カイ・メイ・ディズィー・ブリジット）
ケンちゃん（ソル・ミリア・エディ・紗夢）
モミアゲ（CPU攻略）

COVER ILLUSTRATION
岩崎 恵美子（アークシステムワークス株式会社）

ILLUSTRATION
今井 神

ART DIRECTION
大里 浩二（THINKS NEO）

DESIGN
山田 由紀子（THINKS NEO）
吉原 美和（THINKS NEO）
川田 倫子
斉藤 若子
林田 貢司（CORN FLAKES）

COVER DESIGN
Smile Studio（福島 トオル）

SPECIAL THANKS
サミー株式会社
アークシステムワークス株式会社

PRINT
大日本印刷株式会社

本誌付録DVDが破損、欠品していた場合は、お手数ですが下記窓口までご連絡ください。
■（株）エンターブレイン カスタマーサポート部
カスタマーサポート部ダイヤルイン：03-5433-7868
（受付時間：土日祝祭日を除く、平日12:00〜17:00）

お宝グッズを大放出!!

GUILTY GEAR ISUKA OUTLIVE ENCYCLOPEDIA 読者プレゼント

1 業務用販促ポスター　5名様

こちらを挑発するかのように不敵に笑うソルが印象的なポスター。これさえ貼れば、1対2の闘いでもまとめて決着を付けられる!? ソルファンならずとも必携だ。

2 キーホルダー　5名様

ゲーセンのプライズでおなじみのフィギュアキーホルダーを、四つ(8体)を1セットで5名様に。曲者ぞろいの面々のなか、最強のタッグはどれだ!?

3 ギルティギア イスカ オリジナルサウンドトラック　5名様

4月21日にリリースされるオリジナルサウンドトラック。ゲーム中の楽曲はもちろん、未使用曲をも含む全20曲のヘヴィなサウンドがキミを待つ！

4 AW限定レアカード　20名様

こちらを見つめるまなざしが何ともキュート(?)なブリジットのイラストを使った、AW-NET会員を対象にした限定カードをプレゼント。ブリジット使いは要チェック！

※上記のイラストを元にした絵柄のAWカードのプレゼントとなります。絵柄、デザイン等は予告無く変更される場合があります。予めご了承ください。

本誌備え付けのアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご希望のプレゼント番号を書いてご応募ください。同一のプレゼントに多数の応募があった場合、抽選の上で当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

※賞品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、ほかの懸賞に入選できない場合があります。

締切　2004年6月30日 当日消印有効